

AMIGA

UBI SOFT

Entertainment Software

BAT AMIGA

I. COMMENT CHARGER BAT ?

A) MODE OPERATOIRE:

— Eteignez votre micro-ordinateur.
— Insérez la disquette 1 dans le lecteur de disquette.
— Allumez votre micro-ordinateur. Le jeu chargera automatiquement. Lorsque vous verrez la page de présentation accompagnée d'une musique, vous pourrez commencer à jouer.
— Trois options vous sont proposées: CREER (CREATION), ESP (INFORMATION) et JOUER (PLAY). Pour sélectionner une de ces options il suffit de presser sur le bouton droit de votre souris. Vous verrez les options du menu s'afficher l'une après l'autre. Pour valider une de ces options, il suffit de presser le bouton droit de votre souris.

NOTE: PREVOYEZ UNE DISQUETTE DATA POUR LES SAUVEGARDES.

B) PRESENTATION DU JEU:

Où commencer ? voilà une question redoutable à laquelle nous avons du faire face au moment de la rédaction de ce manuel. En fait, notre souhait était de faire comprendre au novice l'étendue du jeu qu'il venait d'acquérir... Notre but n'a jamais été de réaliser par définition un jeu sur ordinateur, écrivain nous aurions écrit un roman, cinéaste peut être aurions-nous réalisé un film...
Notre travail fut plutôt d'apporter une grande quantité d'informations à l'esprit du joueur, de le confronter à des situations critiques pour que son imagination fasse le reste. Personne ne pourra définir BAT comme appartenant à tel ou tel type de jeu, nous avons réalisé ce que nécessitait l'aventure, avec sa dose d'action, de stratégie, de découverte et avec un résultat qui, nous escomptons bien, vous ravira...

Comme entrée en matière, et à titre d'information, nous avons décidé de parler d'abord du monde où vous évoluerez et du système de réalisation que nous avons du adopter: le dynorama.

1) Le monde de BAT :

** L'univers :*

Le BAT n'est qu'une organisation ultra-secrète terrienne dont vous faites partie en tant qu'agent. L'action se déroule au début du XXIIème siècle. La terre, bouleversée par divers événements, a reconstitué un gouvernement mondial, la CFG (ConFédération des Galaxies), dirigée par neufs sages. L'univers connu est parsemé de mondes sans aucune (ou presque) concentration topologique. Ce phénomène, dû essentiellement au type de propulsion utilisé pour les voyages à très grandes distances (Des trous noirs artificiels) a eu pour résultat un développement politique sauvage des mondes autonomes malgré eux. On peut résumer l'état actuel de la colonisation spatiale par le système solaire et sa proche banlieue (moins de vingt années lumière de distance comme Alpha du Centaure) appartenant au district terrien et les centaines d'autres mondes colonisés par les milliardaires (ou extra-terrestres!) disséminés dans l'espace et uniquement reliés par des ponts temporels.
Pour coordonner l'action de ces centaines de mondes différents, un organisme à été créé, l'UMR (Union des Mondes pour le Rassemblement). Pourtant d'énormes problèmes subsistent et les démarches de l'UMR se voient souvent étouffées par le veto de tel ou tel gouvernement.
C'est pourquoi la CFG préfère utiliser son organisme personnel d'action, le BAT, pour résoudre ses problèmes et cela de manière totalement secrète...
Comme agent du BAT, vous allez évoluer dans divers mondes, tous plus différents les uns que les autres, rencontrant des personnages étranges ou effrayants. Vous aurez de périlleuses missions à réaliser mais vous aurez la fabuleuse chance d'évoluer dans un monde cohérent et de découvrir des mystères tout au long des épisodes que nous allons vous proposer.
Au début, vous allez devoir créer votre personnage, ne négligez pas cette tâche, c'est lui que vous allez faire évoluer au fil des aventures, en bien ou en mal, il n'est que votre reflet...

Votre première aventure va se dérouler sur Sélénia, une planète très cosmopolite, déjà un carrefour des civilisations...

* *Le monde de Sélénia :*

Les conditions climatiques sur cette planète sont très dures, aucune flore ou faune n'est à remarquer (peut être aurez- vous l'occasion de survoler les plateaux et les dunes du désert dans un DRAG !).Une colonie terrienne s'est installée dans une ville protégée par un énorme dôme: TERRAPOLIS. Le caractère très industriel de cette ville l'a rendue très vivante, une grande quantité d'êtres de toutes sortes se rencontrant nuit et jour (L'annexe 1 présente les principales créatures). Vous remarquerez l'atmosphère lourde, mécanique de ce monde qui déteint sur les personnages, la violence est chose courante dans Terrapolis. Nous vous conseillons de vous fondre dans cette vie et non pas de rompre l'équilibre qui la fait vivre, l'agressivité n'est pas toujours la meilleure solution...
N'oubliez pas que c'est un monde complet dans lequel vous évoluerez, n'hésitez pas à aller boire un coup à notre santé ou à vous amusez, l'aventure n'est pas l'unique pôle d'attraction du jeu, vous ne serez que rarement bloqué.

2) Le Dynorama :

Pour que le joueur se sente libre, pour qu'il puisse se plonger totalement dans l'aventure sans aucune restriction, nous avons conçu un système où l'aspect, l'intéraction et les fondations même ont été repensés.
La structure du jeu repose sur ce que nous appelons une "aventure distribuée". Le joueur peut arriver à une solution par différents chemins, lui permettant de n'être bloqué dans l'aventure qu'en de très rares occasions. L'aventure est donc résumée à un "fillum" composé de branches et de nœuds. Des branches peuvent être parallèles ou concurrentes, elles convergent vers des nœuds qui, par des relations logiques dirigent la suite de l'aventure.
D'autre part, il nous fallait un système intéractif de qualité pour communiquer avec le joueur. Du côté graphique nous avons opté pour un écran complètement libre où les images se complètent et se suivent à volonté. Il en résulte des écrans entièrement graphiques, imprégnés d'un style très "bande dessinée" et destinés à faire "respirer" le jeu.

L'intéraction se fait aussi par les "icônes dynamiques"qui utilisent le joystick pour le déplacement sur l'image et se transforment selon l'action possible, l'information circule ainsi de manière directe et immédiate, sans troubler la concentration du joueur...

Voilà, vous connaissez les principales choses concernant le monde de BAT. La suite de ce manuel va s'attacher à décrire le fonctionnement exact du jeu. Nous espèrons que le jeu vous plaira et que vous continuerez plus tard, comme nous, à vivre de fabuleuses aventures avec votre personnage.

C) ANNEXES 1: LES PERSONNAGES DE BAT :

* **LES SKUNKS:** individus totalement associaux, agressifs et révoltés, ils aiment attaquer et voler les gens. Ils se regroupent très facilement.

* **LES GARDES TERRANEENS:** ce sont en fait les policiers de Terrapolis. Ils effectuent de nombreuses rondes et vous arrêteront si vous enfreignez la loi. Vous serez alors jugé puis emprisonné. Ces gardes sur-entraînés et puissamment armés vous attaqueront sans préavis si vous êtes condamné à mort.

* **LES GLOKMUPS:** ce sont des voyageurs originaires de MIGA. Orgueilleux, peu intelligents, ils sont destinés à réaliser les plus basses besognes et à devenir des voleurs ou des tueurs; Ils mesurent environ 2 m 80. Ne leur faites jamais confiance.

* **LES KRADOKIDS:** ils vivent sur la planète SYBELLUIS. Ils ressemblent à des lézards et sont en fait des cyclopes. Vêtus en moines, ce sont des êtres très intelligents. Ils ne se laissent jamais marcher sur les pieds et sont liés entre eux par une mystérieuse fraternité. Ils sont très nombreux et ne se mélangent jamais avec les autres races. Il existe néanmoins une autre espèce de KRADOKIDS beaucoup moins intelligente, mais qui n'est pas présente sur SELENIA.

* **LES STICKROBS:** ce sont des robots ultra-perfectionnés, légèrement moins intelligents que les humains. Théoriquement utilisés pour rendre divers services, il arrive que, déreglés, ils errent dans les rues.

* **LES TUEURS:** mercenaires géants, ils ne font pas de sentiment. On ne les rencontre jamais à TERRAPOLIS car ils sont utilisés par VRANGOR pour sa propre protection. Ils se croient invisibles et sont kamikazes. Ils comptent beaucoup sur l'effet de surprise lorsqu'ils agissent.

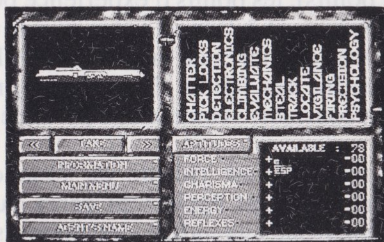
* **LES GARDES DE VRANGOR:** ce sont des extra-terrestres regroupés en une organisation paramilitaire. De taille humaine, ils sont bien entraînés et ne servent qu'à tuer.

II. CREER UN PERSONNAGE :

Pour jouer avec B.A.T, vous pouvez choisir le personnage prédéfini (cliquez sur l'option 'PLAY' au départ), ou encore vous pouvez définir vous même les caractéristiques de votre personnage (en cliquant sur l'option 'CREATION'). En réalité, le jeu prend toute son ampleur quand c'est votre propre personnage, (un peu vous), qui évolue dans ce monde.

A) OPTIONS GENERALES :

Elles se situent en bas à gauche de l'écran de création (cf Photo 1) sous la forme d'une colonne de touches, Main menu (menu principal), Save (sauver), Information, Agent's name (nom de l'agent).



* **Information** (information): cette option vous permet d'avoir des informations sur les armes

* **Main Menu** (Menu principal): cette option vous permet de revenir à l'écran de présentation et au menu principal (pour jouer par exemple...)

* **Save** (Sauver): cliquez sur cette option pour sauvegarder votre personnage.

* **Agent's name** (nom de l'agent): Cette option vous permet de donner un nom à votre personnage.

B) COMPETENCES :

1) Compétences de base:

Ces compétences ne peuvent être modifiées durant la création. Elles n'apparaissent pas sur l'écran de création mais font néammoins partie de votre personnage.
Ces compétences sont :

– **Pourcentage de vie** (99 à 0 %): elle résume votre état général, à 99 % au départ elle ne doit jamais atteindre 0 % sans quoi vous seriez mort.

– **Niveau** (1 à 99): le niveau résume votre degré de connaissance, votre expérience. Plus il sera élévé et plus il vous sera aisé de résoudre certains problèmes ou même de les éviter.

– **Expérience** (0 à 99 points): les points d'expérience permettent de changer de niveau (à 100 ils reviennent à 0 mais votre niveau augmente de 1). Au cours de l'aventure vous en gagnerez de manière irrégulière (Théoriquement il est impossible de perdre des points d'expérience, mais la panique et a forciori les phobies sont considérés comme une perte de points d'expérience).

– **Taux** de calories (kcal): il est calculé en fonction des compétences choisies. Votre consommation est également gèrée durant votre aventure. Trop peu de calories peuvent engendrer des mauvais réflexes, la fatigue, des malaises et plus tard, après une faim d'ôgre, une mort longue et pénible. Pensez donc à vous restaurer, ne négligez pas ce facteur.

– **Taux d'hydratation** (%): pareil au taux de calories, il gère l'hydratation de votre corps, un long manque peut être mortel (vous tiendrez d'ailleurs moins longtemps sans boire que sans manger).

— **Crédits** (Cdts): vous êtes doté de 800 crédits au départ. A Terrapolis, vous pourrez changer cet argent virtuel (vous ne possédez qu'une carte) en une petite monnaie courante, le Krell. Le taux de change varie selon l'état des échanges du marché alors jouez fin, trouvez une machine de change et changer au meilleur taux...

— **Poids maximum** (g): c'est le poids maximum transportable par votre personnage, il est calculé en fonction de vos compétences. Pensez donc à vous mettre un minimum de forces sans quoi il vous sera difficile de porter une arme (ex: force à 15).

— **Coefficient d'équipement** (CE - 0 à 9): c'est la résistance de votre vêtement, au départ il est à 6. Il existe en vente libre des champs de force vous permettant de bien vous protéger contre les impacts. Ces derniers ont une caractéristique: la valeur à laquelle ils montent votre CE (ex: un champs de force type 8 monte votre CE à 8).

2) Compétences modifiables :

Vous pouvez les modifier sur la page de création. Vous possédez un total de points (78) que vous devez répartir entre vos différentes caractéristiques (Force, Intelligence, Charisme, Perception, Vitalité, Réflexe). Toutes les compétences sont affichées en bas à droite de l'écran (cf photo 1).
Leurs valeurs sont représentées sous la forme d'un bargraphe et d'un chiffre. Pour augmenter une caractéristique, cliquez sur la touche +, cliquez sur la touche - pour la faire diminuer. Le total des points répartissables est affiché au dessus des noms des compétences, il diminue avec la valeur de chacune d'elles.
Voici la liste détaillée des compétences modifiables:

— **Force** (0 à 20): cette caractéristique résume le potentiel physique de votre personnage. Un minimum de 15 est conseillé.

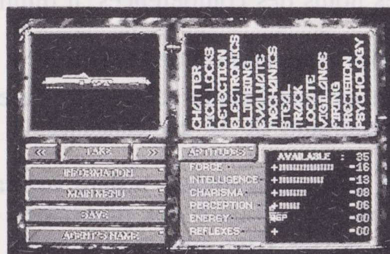
— **Intelligence** (0 à 20): cette compétence reflète vos capacités mentales. L'intelligence vous permet de résoudre des problèmes complexes ou par exemple, de prendre le dessus dans une conversation avec un individu plus faible. On pourra qualifier de génie une personne atteignant 20 en intelligence.

— **Charisme** (0 à 20): le charisme représente votre pouvoir attractif, que ce soit physique ou mental. Cette compétence peut être très utile lors d'un marchandage, ou encore lors de rencontres amicales. Le maximum peut aller jusqu'à l'hypnotisme pur et simple alors qu'un minimum sera conséquence de laideur et d'indifférence des autres à l'égard de votre personnage.

— **Perception** (0 à 20): la perception concerne le développement de vos principaux sens (l'ouie, le toucher, la vue, l'odorat, le goût). L'intérêt est évident, un bon niveau en perception permet d'éviter l'effet de surprise, d'anticiper sur une attaque, de détecter rapidement un poison mortel. Une valeur de 20 et votre personnage sera un surdoué de la perception, il sera très difficile de le surprendre, une valeur nulle et votre personnage aura une grande déficience au niveau des sens (aveugle, sourd...)

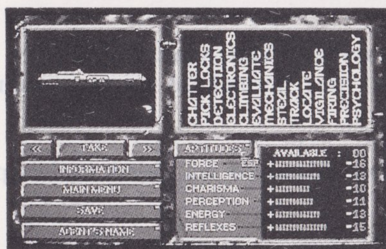
— **Vitalité** (0 à 20): la vitalité inclue aussi la volonté, c'est un potentiel d'énergie reflètant aussi bien la vivacité d'esprit que la rapidité d'intervention face à une action. Un être amorphe a peu de vitalité alors qu'un esprit vif, un être très nerveux aussi, possède une grande valeur en vitalité.

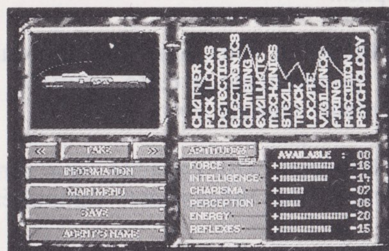
— **Réflexe** (0 à 20): cette compétence concerne votre capacité à réagir à un évènement sans faire intervenir votre esprit déductif. Très utile dans les combats, un faible niveau et votre personnage sera désespérément lent à dégainer (par exemple). En revanche, si votre valeur est forte, même un robot tueur ne pourra pas vous surprendre.



3) *Aptitudes :*

Les aptitudes sont calculées en fonction de vos compétences et d'autres paramètres qu'il serait trop long d'énumérer. Elles reflètent vos capacités à effectuer certaines actions. Résultat de vos dons personnels mais aussi de la formation que vous avez reçue, elles vous permettront de faire ou d'accomplir plus facilement certaines actions. Ainsi, se sont vos aptitudes qui vont déterminer vers quelles dispositions votre personnage se tournera (scientifique, manuel, calculateur, instinctif, etc...).Elles sont exprimées en pourcentage (de 0 à 100%).
Voici quelles sont les caractéristiques nécessaires pour cette aventure:





— **Baratiner:** très utile pour embrouiller ou convaincre un marchand, pour obtenir des informations d'un indicateur, on retrouve cette aptitude chez les êtres débrouillards, vicieux.

— **Crocheter:** cette capacité montre si vous êtes doué pour comprendre et déverrouiller tout type de système de fermeture (de la simple serrure au système électronique le plus complexe).

— **Déceler:** pour déjouer un piège, trouver l'indice invisible qui découvrira les rouages d'un plan machiavélique, une caractéristique essentielle des grands enquêteurs.

— **Electronique:** au dessus de 70% vous pouvez vous considérer comme un très bon électronicien. Cette aptitude pourra peut être vous sortir d'un sacré pétrin (vous pourrez, par exemple, transformer un canon infra-sonique MOZ en un émetteur pour appeler de l'aide)

– **Escalader:** pour franchir toute hauteur sans ustensiles. Si votre pourcentage est faible, ne tentez pas l'impossible, utilisez un ascenseur...

– **Evaluer:** avez-vous l'esprit réaliste ?, cette aptitude vous le dira, elle vous permettra, entre autres, d'éviter d'acheter une réplique d'un vase de Karühadû au même prix que l'original.

– **Mécanique:** pour éviter d'avoir à prendre les transports en commun. En dessous de 10%, nous vous conseillons de ne toucher à aucune machine, sinon nous ne répondons plus de rien.

– **Voler:** sans commentaire, en cas de problème, téléphonez à Arsène Lupin...

– **Pister:** si vous vous prenez pour Davy Crockett, vous devez avoir un bon pourcentage à cette aptitude. Elle vous permet de suivre et même de réagir comme votre gibier.

– **Repérer:** cette capacité vous sert pour découvrir les objets cachés par exemple, des mécanismes camouflés.

– **Vigilance:** dans ce monde de violence et de couardise, un homme vigilant en vaut deux. Un bon pourcentage à cette aptitude vous évitera de vous retrouver sans carte de crédit alors qu'avec un pourcentage faible, vous serez une proie idéale pour tous les malandrins et voleurs.

– **Tir instinctif:** en cas d'attaque et avec un bon pourcentage vous pouvez renvoyer d'où ils viennent et sans même viser, une bande de skunk affamés qui vous auraient surpris. En dessous de 20% vous pouvez demander à tous ceux qui vous entourent de s'éloigner à plusieurs kilomètres avant de tirer (Si vous possédez un Nova, nous ne sommes pas responsables des trous dans la disquette...)

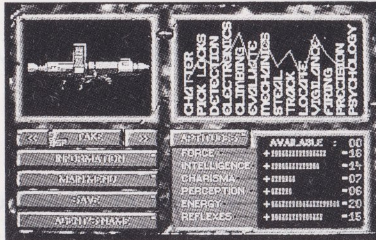
– **Précision:** au dessus de 80%, vous êtes un tireur d'élite redoutable, en dessous de 20%, achetez-vous des lunettes...

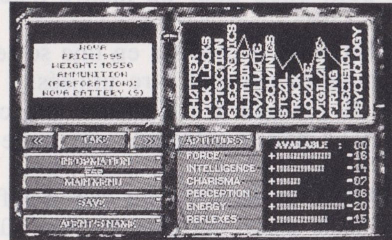
– **Psychologie:** pour bien appréhender un être fragile et ne pas le bousculer frénétiquement, nous vous conseillons de ne pas négliger cette aptitude.

Il peut s'avérer utile de connaître certaines civilisations et de ne pas les provoquer. En dessous de 10%, vous êtes une brute...

4) Choisir ses armes:

Avant de partir dans l'aventure, il serait sage de vous munir d'une arme.





Un dessin de l'arme est affiché dans le quart supérieur gauche de l'écran de création. En dessous de ce dessin, vous pouvez voir 3 touches: une flèche gauche, une touche 'TAKE/LEAVE' et une flèche droite.
Pour voir l'arme suivante, cliquez sur la flèche droite, pour l'arme précédente, cliquez sur la flèche gauche.
Pour prendre l'arme, cliquez sur 'TAKE', l'option 'LEAVE' apparaît alors, vous pouvez laisser cette arme si vous n'en voulez plus. Dans le cas où 'LEAVE' n'apparaît pas, c'est que vous avez déjà choisi une arme. Vous ne pouvez donc pas la prendre.
Chaque arme possède ses caractéristiques et ses propres munitions (NOTE: les munitions ne sont pas livrées avec l'arme, tâchez de vous en procurer en ville...).

C) ANNEXES II: LES DIFFERENTES ARMES:

Types d'arme :

Le choix de l'arme: un moment crucial. Nous vous présentons donc le type d'armement que vous pourrez utiliser:

— **Voktrasof:** arme légère, le genre style qui tient dans une poche. Peu puissant mais facile à dissimuler.

– Beckman: c'est une arme à faisceau photonique de type classique et de puissance moyenne. Pesant environ 2kg, c'est l'arme préférée des Skunks.

– Hacker 30: l'arme du boucher, elle projette plusieurs milliers d'aiguilles simultanément. Vous pouvez régler le taux de dispersion des aiguilles ainsi que la pression du gaz de propulsion (distance de projection). En bref, un petit bijou pour un maître d'accupuncture !

– Haas 10: il consiste en une sorte de pistolet lance-missiles. Deux types de missiles peuvent être utilisés:
- N 29 : missile à trajectoire non contrôlée
- T 02 : missile téléguidé par onde corporelle

– MOZ: le moz est un canon infrasonore très puissant et dévastateur, très utile pour détruire à coup sûr tout type d'engin conventionnel, la police Terranéenne possède une arme de ce type...

– NOVA: l'arme la plus puissante proposée, son canon est en faît un véritable accélérateur de photons. Il se porte sur l'épaule et est équipé de multiples systèmes d'absorption de chocs. Les robots tueurs possèdent une arme de cette puissance. En bref, à ne pas utiliser dans un lieu de très grand passage...

Caractéristiques d'une arme:

Plusieurs caractéristiques existent pour vos armes (cœfficient de perforation, munition, prix).
En voici le détail:

– Coefficient de perforation (CP) (0 à 9): en opposition avec le coefficient d'équipement (résistance de votre vêtement, de 0 à 9 aussi). Une munition traverse tout vêtement dont le coefficient d'équipement est inférieur à son CP (Le nova transperce à peu près tout...)

– Munition: à chaque arme correspond un ou plusieurs types de munition. Lors d'un achat, choisissez la bonne munition. Notez qu'à chaque munition correspond un cœfficient de perforation propre.

– **Prix:** à titre d'information, nous donnons une évaluation de la valeur que peut avoir une arme à Terrapolis. Cela vous évitera peut être d'en acheter une trop chère...

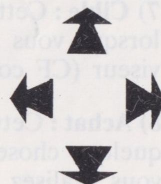
NOM DE L'ARME	PRIX (crédits)	Coefficient de perforation	MUNITION
VOKTRASOF	150	4	LP-12
BECKMANN	390	5	LP-57
HACKER 30	560	6	AG-10-80
HAAS 10	560	5	N 29
		7	T 02
MO2	812	7	E 10
		8	E 300
NOVA	995	9	BATTERIE NOVA

III. LE JEU :

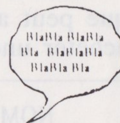
A) LES ICÔNES DYNAMIQUES :



1) Sigle de BAT (Oeil de faucon): cette icône vous indique qu'il n'y a rien dans cette partie du dessin. Cependant elle vous permet d'accéder à deux options:
– Si vous cliquez sur le bouton droit de votre souris, vous aurez accès au menu général.
– Si vous cliquez sur le bouton gauche de votre souris, vous aurez accès à BOB.



2) Les directions: Lorsque l'une de ces icônes apparaît sur l'écran, elle indique la direction que vous pouvez prendre. Pour valider cette direction, vous devez appuyer sur le bouton gauche de votre souris.
ATTENTION ! : Les directions données sont proposées par rapport au dessin dans lequel vous vous trouvez. Elles n'ont rien à voir avec les points cardinaux.



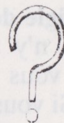
3) Bulle : Cette icône vous indique que vous pouvez engager une conversation avec un personnage statique ou que vous pouvez tout simplement lui demander des renseignements. Pour valider cette icône, vous devez cliquer sur le bouton gauche de votre souris. Un menu apparaîtra vous permettant de dialoguer avec le personnage.



4) Bouteille : Cette icône vous indique que vous pouvez vous procurer de la boisson. Vous la trouverez dans les bars. Pour valider cette icône, vous devez cliquer sur le bouton gauche de votre souris. Un menu déroulant comprenant les différentes boissons proposées apparaîtra à l'écran. Vous pourrez sélectionner une de ces boissons en positionnant le pointeur souris sur la boisson choisie. Cliquez sur le bouton droit de votre souris et votre choix sera validé (un surlignage apparaîtra sur la boisson sélectionnée). ATTENTION : Le fait de prendre une boisson ne veut pas dire que vous l'avez bue. Si vous voulez la consommer, utilisez l'option santé du menu général (CF menu santé).



5) Interpellation : Cette icône vous offre la possibilité de dialoguer avec un personnage actifs du jeu. Lors de l'apparition de cette icône, cliquez sur le bouton de gauche de votre souris et vous pourrez ainsi dialoguer avec le personnage sélectionné.



6) Interrogation : Cette icône indique qu'il vous manque quelque chose ou quelqu'un pour accomplir l'action demandée.



7) Cible : Cette icône apparaît durant les phases de combat lorsque vous avez choisi votre arme. Elle vous servira de viseur (CF combat).



8) Achat : Cette icône apparaît lorsque vous pouvez acheter quelque chose (dans un magasin par exemple) ou lorsque vous réalisez une action nécessitant de payer une autre personne. Pour valider cette option, cliquez sur le bouton gauche de votre souris (CF menu commerce).



9) Cœur : Vous rencontrerez cette icône dans le quartier chaud de Terrapolis lorsqu'une charmante demoiselle vous proposera ses services pour un bon moment de plaisir. Pour valider cette option, cliquez sur le bouton gauche de votre souris (CF applaudimètre).



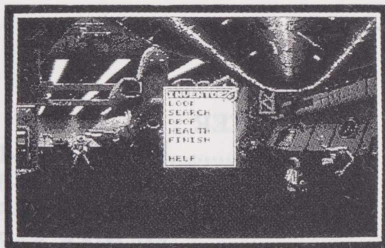
10) Utilisation : Cette icône apparaît lorsque vous devez utiliser une machine ou accomplir certaines actions spécifiques (Simulateur, ...). Lorsque cette icône apparaît à l'écran, cliquez sur le bouton gauche de votre souris. L'appareil apparaîtra alors au centre de l'écran prêt à être utilisé.

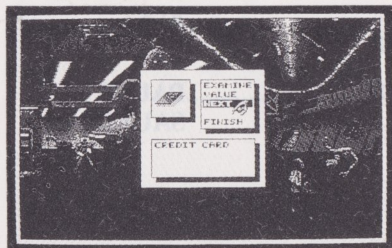
B) LES MENUS :

1) Le menu général :

Accès: chaque fois que vous cliquerez sur le bouton gauche de votre souris et que vous aurez le sigle de BAT comme icône.

Note: lorsque vous aurez le menu général à l'écran, vous pourrez choisir l'une des options en déplaçant le pointeur souris (surlignage de l'option choisie) . Pour valider votre choix, cliquez sur le bouton droit de votre souris.





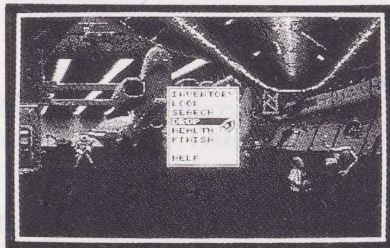
Les flèches ci-dessous vous indiquent les conséquences entrainées lorsque vous cliquez sur l'une ou l'autre des fonctions du menu. Un nouveau choix vous est alors proposé suivant l'option choisie.

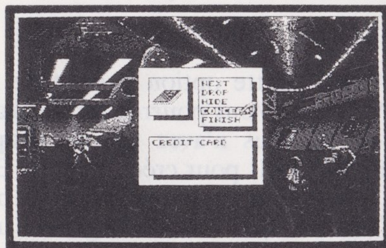
Menu	**Sous menu**		
INVENTAIRE	**EXAMINER**		
	EVALUER		
	SUIVANT		
	FIN		
REGARDER			
CHERCHER			
LAISSER	**SUIVANT**		
	LAISSER		
	CACHER		
	ENFOUIR		
	FIN		
SANTE	**MANGER**	**SUIVANT**	
		MANGER	
		EXAMINER	
		FIN	
	BOIRE	**SUIVANT**	
		BOIRE	
		EXAMINER	
		FIN	
	DORMIR		
	FIN		
FIN			
AIDE	**PAUSE**		
	SAUVER	**FORMATTER**	
		SAUVER	**FICHIER 00-18**
		FIN	**FICHIER 19-37**
			FICHIER 38-56
			FICHIER 57-75
			FICHIER 76-94
			FIN

CHARGER ....FICHIER 00-18
FICHIER 19-37
FICHIER 38-56
FICHIER 57-75
FICHIER 76-94
FIN
ABANDON
MUSIQUE
ON/OFF
SPRITE
ON/OFF
FIN

INVENTAIRE:

* EXAMINER: regarder l'apparence et la contenance de vos objets.
* EVALUER: donner un prix à cet objet (cette évaluation n'est qu'approximative).
* SUIVANT: passer au prochain objet dans la liste. Si vous êtes en fin de liste, vous retournerez au jeu.
* FIN : retour au jeu.





REGARDER: Regarder le lieu dans lequel vous vous trouvez. Si un objet se trouve à l'endroit où vous êtes, vous le verrez apparaître dans la fenêtre inventaire.

CHERCHER: même action que regarder mais plus précisement.

LAISSER:

* SUIVANT: voir le prochain objet de votre inventaire que vous désirez laisser.
* LAISSER: poser un objet dans le lieu.
* CACHER: dissimuler l'objet en question.
* ENFOUIR: cacher l'objet en question.
* FIN: retour au jeu.

SANTE:

* MANGER: si vous avez quelque chose à manger, c'est le moment de le faire. Si vous possédez plus d'un aliment, vous pouvez choisir en vous servant de la fonction SUIVANT.
* BOIRE: si vous avez quelque chose à boire, c'est le moment de le faire. Il est possible de choisir sa boisson parmi celles que vous possèdez déjà avec la fonction SUIVANT.
* DORMIR: vous vous endormez immédiatement. Pour vous réveiller, cliquez sur le bouton droit de votre souris.

ATTENTION! risque d'indigestion si vous n'avez besoin ni de manger ni de boire.
ATTENTION! de ne pas vous faire voler ou tuer par d'autres personnages.

AIDE:

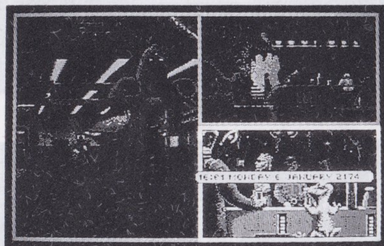
* PAUSE: Cette option permet de mettre le jeu en veille.
* SAUVER: Vous pourrez sauvegarder votre jeu en cours à l'aide de cette option. Si vous n'avez pas de disque au format BAT, utilisez l'option FORMATTER pour créer celui-ci. Ensuite vous pourrez sauvegarder votre jeu. Vous pourrez sauvegarder 95 parties sur le même disque.
NOTE: Lorsque vous sauvegardez une partie, les programmmes de BOB ne sont pas sauvegarder. Vous devez utiliser l'option SAUVER de BOB (fonction P4).
* CHARGER: vous pourrez récupérer une partie précedemment sauvegarder en utilisant cette option.
* ABANDON: Si vous désirez quitter le jeu, valider cette option.
* MUSIQUE ON/OFF: Vous pourrez jouer avec ou sans musique suivant votre humeur.

* SPRITE ON/OFF: Si vous ne désirez pas d'animation dans les différents lieux du jeu, valider l'option SPRITE OFF. Cette option vous permet de gagner du temps lors du jeu car il n'y a pas les animations à charger en mémoire.

2) *Le menu conversation* (personnages statiques) :

Les personnages statiques sont repérés par l'icône bulle.





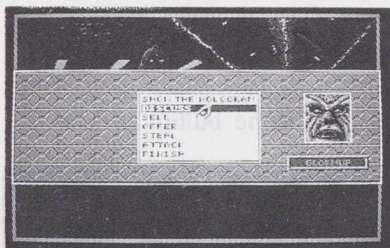
MENU	SOUS MENU
HELLO	
QUESTIONNER	**SUR VRANGOR**
	SUR MERIGO
	SUR LA VILLE
	FIN
DEMANDER L'HEURE	
FIN	

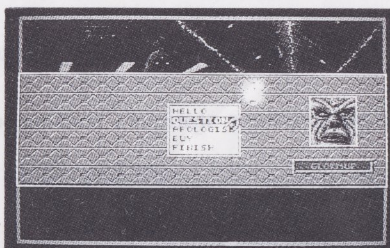
* HELLO: vous saluez le personnage avec qui vous voulez discuter.
* QUESTIONNER: vous demandez des informations sur l'un des trois sujets qui vous sont proposés (VRANGOR, MERIGO ou LA VILLE).
* DEMANDER L'HEURE: le personnage vous donnera l'heure et la date.

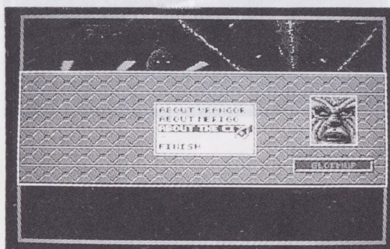
* FIN: retour au jeu.

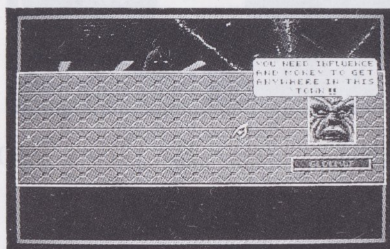
3) Le menu interpellation (personnages mobiles).

Les personnages se déplaçant dans le jeu sont repérés par l'icône interpellation.









MENU **SOUS MENU**

MONTRER L'HOLOGRAMME

DISCUTER ....HELLO
S'EXCUSER
ACHETER
QUESTIONNER .....SUR VRANGOR
SUR MERIGO
SUR LA VILLE
FIN

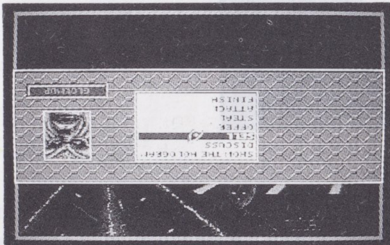
FIN

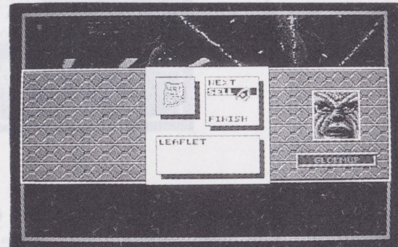
VENDRE	**SUIVANT**	
	VENDRE	
	FIN	
OFFRIR	**UN OBJET ....**	**SUIVANT**
		OFFRIR
		FIN
	KRELLS	
VOLER		
AGRESSER		
FIN		

MONTRER L'HOLOGRAMME: vous montrez l'hologramme qui vous a été remis dans la mallette lors de votre arrivée à TERRAPOLIS.

DISCUTER:
* HELLO: vous saluez le personnage qui vous a interpellé.
* S'EXCUSER: vous vous excusez auprès de lui, peut-être l'avez-vous bousculé?.
* ACHETER: vous voulez lui acheter quelque chose. A lui de vous faire une offre.
* QUESTIONNER: vous demandez des informations à ce personnage (CF Menu CONVERSATION).

VENDRE:
* VENDRE: vous voulez vendre un de vos objets à ce personnage. Il suit un menu vous proposant les différents objets que vous pouvez vendre.





OFFRIR:
* OFFRIR: vous pouvez offrir un de vos objets. Un menu vous permet de choisir l'objet à donner.

* KRELLS: vous pouvez choisir le montant du don à l'aide des touches + et - du compteur affiché. Pour valider votre don, cliquez sur le bouton droit de votre souris.

VOLER:
* VOLER: vous essayez de lui voler un de ses objets.

AGRESSER:
* AGRESSER: vous vous retrouvez en phase de combat (CF combat)

4) Le menu commerce:

ACHETER ....Objets pouvant être achetés (fonction du lieu).
VOLER ....Objets pouvant être volés (fonction du lieu).

ACHETER: vous pouvez acheter un objet dans un magasin. Un menu vous proposant divers objets apparaît à l'écran. Choisissez et le vendeur vous indiquera le prix. Serez-vous d'accord?.

VOLER: vous tentez de dérober un des objets chez le commerçant. Vous ne pourrez pas choisir l'objet que vous voler. Attention à la police TERRANEENNE!.

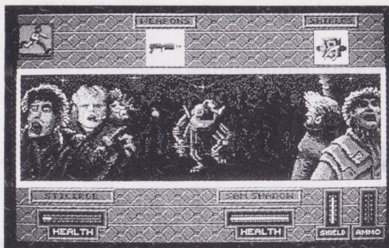
5) Les combats :

Il y a deux manières de vous retrouver en phase de combat:

* Si vous êtes l'AGRESSEUR : vous avez provoqué l'agression, vous connaissez l'adversaire, vous devez savoir à quoi vous en tenir.

* Si vous êtes AGRESSE pour une quelconque raison par un adversaire:

Vous vous trouverez alors sur l'image plein écran.



Vous devez alors aller prendre votre arme en cliquant avec le bouton droit de votre souris dans le carré où elle apparaît. Ce carré est situé en haut de l'écran. Si vous disposez d'un champ de force, vous pouvez le brancher par la même opération. Placez-vous sur votre adversaire et cliquez plusieurs fois sur le bouton droit de la souris afin de le tuer.
Si vous n'avez plus ou pas de munitions, il ne vous reste plus qu'à fuir (cliquez alors sur l'icône en haut à gauche) et à être plus prévoyant la prochaine fois.

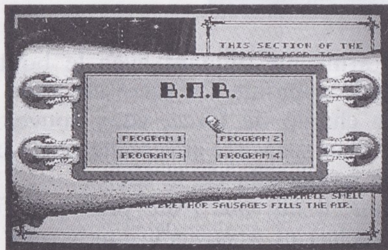
N.B. Votre adversaire peut également prendre la fuite, plus vous serez agressif avec les personnages du jeu, plus ils le seront avec vous. D'autre part, la mort d'un personnage entraîne automatiquement la naissance d'un autre.

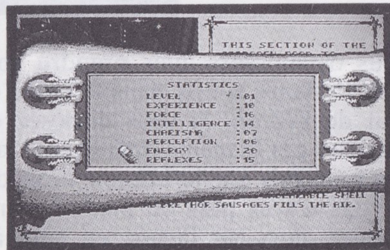
IV. UTILISER B.O.B.(BIO ORDINATEUR SENSORIEL).

A) COMMENT Y ACCÉDER ?

Comme tout membre du B.A.T, vous êtes équipé d'un ordinateur personnel implanté sur votre avant-bras gauche. Celui-ci doit vous aider à réussir votre mission.
BOB comprend 4 options différentes.

B) LES DIFFÉRENTES FONCTIONS DE B.O.B. :





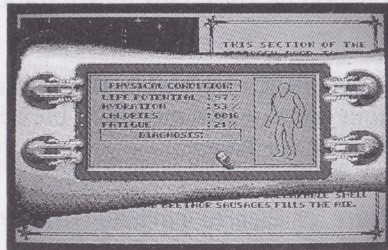
1) P1: Rappel de vos caractéristiques :

LEVEL (NIVEAU): vous monterez d'un niveau chaque fois que votre expérience aura atteint 99.

EXPERIENCE (EXPERIENCE): certaines de vos actions durant votre mission vont augmenter ou diminuer votre expérience. Elle varie de 0 à 99 entre chaque niveau.

FORCE, INTELLIGENCE, CHARISMA (CHARISME), **PERCEPTION, ENERGY** (VITALITE), **REFLEXES** reprennent au début de votre mission les valeurs définies dans la CREATION.

2) P2: L'état corporel :



Cette fonction vous indique en permanence votre état de santé.

POTENTIEL DE VIE: Le PDV symbolise votre état de santé. Au début du jeu, vous êtes en pleine forme, votre potentiel de vie est donc maximal: 99%. Mais l'univers hostile de Sélénia risque fort de vous affaiblir ; la maladie, les blessures, la faim etc.... sont des paramètres qui vont diminuer votre potentiel de vie. Lorsque votre PDV atteint 0%, vous êtes mort. Mais courage, nombreuses sont les actions qui peuvent augmenter votre PDV. (Demander au pharmacien.....).
BOB analyse continuellement votre sang afin de détecter toutes faiblesses susceptibles de nuire à votre mission.

CALORIES: Votre organisme consomme de l'énergie: les calories. Au début du jeu, votre potentiel énergétique est de 3000 calories.
Votre activité physique libère de l'énergie donc vos calories vont diminuer lentement et seul un apport nutritif régulier pourra conserver l'équilibre entre l'énergie consommée et l'énergie liberée. BOB vous indiquera dans son diagnostic si vous avez besoin de manger, mais attention aux indigestions........

HYDRATATION: Votre organisme se déshydrate pendant vos efforts physiques, BOB surveille le taux de déshydratation de votre corps et vous indiquera dans son diagnostic si vous avez besoin de boire.

FATIGUE: Information sur votre état de fatigue. Suivant l'état de votre fatigue, vous pourrez aller dormir ou continuer le jeu.

DIAGNOSTIC: C'est sous cette zone de l'écran que BOB affichera son diagnostic calculé en fonction de votre taux d'hydratation et de vos besoins en calories.

SILHOUETTE DE VOTRE PERSONNAGE: BOB, par l'intermédiaire de ce corps schématisé, vous indique les membres blessés aprés un combat . Le membre blessé clignote en rouge.

3) P3: Langue traduite et électro-cardiogramme :

LANGUE TRADUITE : BOB contrôle vos capacités psychiques notamment votre faculté à comprendre et à parler une langue inconnue. Il existe sur Sélénia 3 grandes catégories de races: Les terriens, les robots et les extraterrestres.
Pour comprendre les extraterrestres, cliquez sur "Extraterrestre", les flèches ">..........< se positionnent et indiquent ainsi la langue activée.

CARDIOGRAMME:

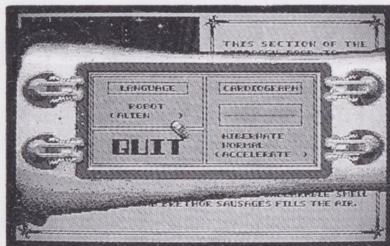
Cette option permet de contrôler vos pulsations cardiaques:

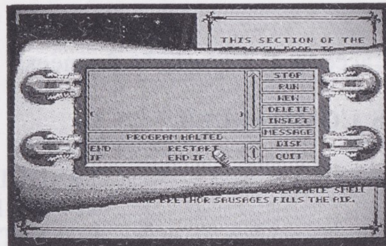
NORMAL: est actif par défaut. (les flèches ">............< sont positionnées de part et d'autre de "NORMAL". Votre cœur bat à une vitesse normale.

HIBERNATION: Cette option permet de ralentir les pulsations de votre cœur. Vos réactions face à l'ennemi sont plus lentes mais si vous êtes blessé par exemple vous vous fatiguerez moins et surtout vous perdrez moins de sang.

ACCELERATION: Cette option permet d'accélérer votre rythme cardiaque. Elle est utile par exemple pour les combats, vous gagnez en vitalité, clairvoyance et rapidité. (Tout effort physique important est dynamisé par cette fonction, demandez à L........).

QUIT: permet de revenir au menu principal de BOB.





4) P4: Programmation de BOB :

Afin d'automatiser les fonctions précédentes et d'éviter des manipulations répétitives, BOB possède un langage de programmation inédit et révolutionnaire.

Toutes les actions se font à l'aide de la souris.

* COMMANDES:
ARRET: Arrête le programme en cours.
MARCHE: Lance le programme.
NOUVEAU: Efface le programme en mémoire.
EFFACER: Efface un ligne du programme.
INSERER: Insère une ligne dans le programme.
MESSAGE: Ecriture d'un message à l'aide du clavier.
DISQUE: Permet de sauvegarder ou de charger des programmes de BOB.
QUITTER: Sortir de la fonction P4.

En haut, la zone d'édition des commandes. Le curseur ">............< indique la ligne sur laquelle on travaille. Les 2 flèches de droite permettent de déplacer le curseur ">............< dans votre listing.

En bas à droite, se trouvent les instructions et les paramètres nécessaires à la programmations. 2 flèches encadrent la zone de ces commandes et permettent de les faire défiler.

Pour écrire une ligne, faire défiler les instructions, cliquer sur l'instruction de votre choix, elle doit alors apparaitre dans la zone du listing.

On accède à 3 types de données:

LES COMMANDES : **IF**
END IF
TRADUIRE
AFFICHER
PULSATION
ALARME
RESTART FIN

LES PARAMETRES : **POURSUIVI**
ROBOT
ALIEN
MERIGO
WRANGOR
FAIM
SOIF
FATIGUE
BLESSER
MALADE
HIBERNATION
NORMAL
ACCELERATION

LES MESSAGES: **MESSAGE 1**
MESSAGE 2
MESSAGE 3
MESSAGE 4
MESSAGE 5

Si une commande attend un paramètre, l'ordinateur affiche une parenthèse ouverte à coté de l'instruction:
ex: **IF (**
et attend un paramètre:
ex: **IF (ROBOTS)**

La commande **AFFICHER()** n'accepte que le paramètre **MESSAGE,** dans ce cas l'Editeur vous demande de taper ce message au clavier. Attention!, les messages apparaîtront sur l'écran de BOB en sélectionnant la fonction P4, une fois le programme lancé.

La commande **ALARME** n'attend pas de paramètre. Cette commande déclanche un signal sonore en cours de jeu.
Si un paramètre ne convient pas à une instruction, BOB le refusera.

IMPORTANT: Tout programme doit finir avec la commande **RESTART** puis **FIN,** ainsi le programme peut reboucler sur lui-même.

EXEMPLE DE PROGRAMME:

Ce petit programme va vous permettre de comprendre automatiquement les ROBOTS et BOB affichera " **ATTENTION! ROBOT** ":

IF (ROBOTS)
TRANSLATE (ROBOTS)
TRADUIRE (ATTENTION! ROBOT)
END IF
RESTART
END

Pour lancer ce programme, cliquer sur **MARCHE.** Lorsque **"PROGRAM RUNNING"** apparaît, le programme est actif.
Pour l'arrêter, cliquer sur **"ARRET".**
Pour revenir au jeu, cliquer sur **"QUITTER".**

V. LE DRAG:

1) Présentation:

Extrait d'un article paru dans "La vie des planètes" (traduction littérale) nº 456:

Le DRAG est un véhicule spécialement conçu pour les difficiles contraintes climatiques de Sélénia, il n'a d'ailleurs jamais été exporté et n'est donc utilisé que sur cette planète. Le premier modèle (Monopropulseur T1) fut construit en 2171 et, malgré des premiers essais catastrophiques, fut rapidement adopté par les entreprises minières. Depuis, cinq autres modèles lui ont succédé dont le dernier,le T4-BS (bipropulseur), est actuellement le plus utilisé (Fig 8-a). Ce dernier modèle est équipé entre autre, d'un sytème performant de détection d'objectif, et d'un système de défense simple à canon Vistark 5 (...)

Le DRAG ne bénéficie pas d'une très bonne réputation auprès des pilotes Séléniens. En effet, son pilotage se révèle être difficile en raison des imposants stabilisateurs latéraux mis en place pour lutter contre l'énorme instabilité atmosphérique. Certains même vous diront s'être crus aux commandes de ces antiques engins de guerre terrestre, les chars.

Un char volant, voilà peut être la meilleure définition que l'on pourrait donner du DRAG...

Dans cette partie du jeu, vous vous retrouvez aux commandes d'un engin volant nommé DRAG. En fait, c'est un véritable simulateur de vol que vous allez utiliser. Ce dernier est réalisé en 3D, c'est à dire que le paysage, les vaisseaux seront réalisés de manière simple mais par contre il vous sera possible d'aller où bon vous semble et de voir ces objets dans toutes les positions possibles. Vous pourrez ainsi survoler la planète entière, survoler Terrapolis, rencontrer d'autres vaisseaux, les combattre ou...

La figure 8b montre l'écran tel que vous pourrez le voir quand vous serez aux commandes du DRAG. Repérez bien où se trouvent les instruments de vol et puis bon vol !

2) Pilotage :

a) **Direction :** en dirigeant la souris dans l'une des quatre directions (haut, bas, droite, gauche), vous modifierez la direction du DRAG.
Les mouvements latéraux de la souris commandent les directions droite et gauche, les mouvements haut et bas dirigent l'altitude.

b) **Altitude :** vous pouvez contrôler l'altitude du DRAG avec la souris. Pour monter, poussez la souris vers l'avant, pour descendre, faites le mouvement inverse.

c) **Dégâts:** la barre de niveau (rouge) vous indique votre niveau de dégat. Lorsque celle-ci atteint le niveau supérieur, votre vaisseau est détruit.

3) Combats :

En appuyant simultanement sur les boutons droit et gauche de votre souris vous passerez en mode combat et vous pourrez tirer.

VI. LE MOBYTRACK :

Le mobytrack est un des moyens de transport de Terrapolis. Vous le trouverez lorsque vous irez dans les sous-terrains de la ville. Son utilisation est très simple. Pour se déplacer utilisez votre souris et validez une des quatres directions en pressant le bouton droit de votre souris.

VII. LES MACHINES:

Durant votre aventure sur Terrapolis, vous pourrez trouver différentes machines pouvant vous être très utiles durant l'aventure.

Vous pourrez trouver:
- Un distributeur de billets.
- Les téléphones
- Le fast bed
- La nourriture
- Une machine d'arcade

a) Utilisation des machines:

Quand l'icone utilisation apparait sur votre écran, cliquez sur le bouton droit de votre souris. La machine apparaitra à l'écran.
Insérez votre carte de crédit dans celle-ci puis utilisez la en vous servant des boutons de commande à l'aide de votre souris. Pour quitter, cliquez sur votre carte de crédit.

Téléphone et bureau de change:
- donnez le montant ou le numéro de téléphone.
- cliquez sur C pour annuler

Nourriture:
- Entrez votre choix

Fast bed:
- Vous devez avoir les crédits necéssaire
- utilisez + et - pour choisir la durée du sommeil
- pressez V pour dormir

b) Le Bizzy Game :

C'est le jeu le plus populaire sur Terrapolis. Vous pourrez gagner de l'argent en jouant avec lui.
Le principe du jeu est simple. Vous devez mémorisez un suite de figure géometriques puis vous devez les réafficher dans l'ordre dans lequel vous les avez vu.

c) L'amouromètre :

Cette machine sert à tester vos performances romantiques. Le succès de votre mission dépendra de son verdict.

Lorsque vous vous verrez sur la piste de danse, cliquez sur le bouton droit de votre souris puis cliquez sur le bouton droit puis sur le bouton gauche et ainsi de suite le plus rapidement posible. Essayez d'atteindre le niveau maximum.

Bonne chance.

INDEX

B.A.T. AMIGA

I. ES GEHT LOS :

A) LADEANWEISUNG FÜR BAT :

– Schalten Sie Ihren Computer zuerst aus
– Legen Sie die Diskette Nr.1 in das Laufwerk A ein
– Schalten Sie Ihren Computer ein
– Das Spiel ladet automatisch...

Klicken Sie zweimal BAT.PRG. mit der linken Taste Ihrer Maus an. Nach einiger Zeit erscheint die Titelseite und danach der Text. Klicken Sie die linke Taste Ihrer Maus an, um den laufenden Text anzuhalten und das Menü "KREATION" erscheint am Bildschirm. Um eine Person zu schaffen, klicken Sie die rechte Taste Ihrer Maus an (nähere Details können Sie im Abschnitt II nachlesen). Wenn Sie allerdings keine Person schaffen wollen, klicken sie die linke Taste Ihrer Maus an (nähere Details über das "SPIEL" finden Sie in Abschnitt III).

N.B. : Behalten Sie eine formatierte Diskette zum Speichern. Wenn Sie ein Laufwerk B haben, schalten Sie es ein und befolgen Sie die Instruktionen, die Ihnen das Programm am Beginn des Spiels gibt. Danach müssen Sie während des Spiels keinen Diskettenwechsel mehr vornehmen.

B) PRÄSENTATION DES SPIELS :

Wo sollen wir anfangen ? Das ist eine Frage, die wir uns beim Verfassen dieses Beiheftes gestellt haben. Unser Wunsch war es, dem Neuling den Umfang dieses neuerworbenen Spiels zu verdeutlichen.....

Es war nie unser Ziel ein Computerspiel als solches zu schaffen. Wenn wir Schriftsteller wären, hätten wir ein Buch geschrieben, wenn wir Filmemacher wären, hätten wir einen Film darüber gedreht.....

Wir stellten uns dagegen eher vor, dem Spieler so viel Information wie möglich zu geben, ihn mit kritischen Situationen zu konfrontieren, um seine Neugier zu wecken und ihm eine gewissen Spielfreiraum zu lassen.

Als Einführung des Spiels, um Ihnen einige Information zu geben, haben wir uns entschlossen zuerst einmal über die Welt, in der Sie sich befinden werden und über das System und deren Gestaltung, das Dynorama, zu sprechen.

1) Die Welt von BAT :

** Das Universum :*

Das BAT ist eine streng-geheime Organisation, ursprünglich auf der Erde gegründet, von der Sie ein Agent sind. Die Handlung spielt im 22.Jahrhundert. Die Erde, durch verschiedene Vorkommnisse zerstört, bildete eine Weltregierung, die CFG (Confederation der Galaxien), die von neun Weisen geleitet wird. Das uns bekannte Universum besteht aus Planeten, die keine oder fast keine topologischen Gliederungen aufweisen. Dieses Phänomen, wahrscheinlich zurückzuführen auf den Antrieb, der für Langstreckenreisen verwendet wird (künstliche schwarze Löcher), resultierte in einer extrem politischen Entwicklung der unabhängigen Planeten. Die Weltraumkolonialisierung breitete sich in kurzer Zeit bis zum Sonnensystem und dessen Vororte aus (weniger als 20 Lichtjahre entfernt, .ie z.B. Alpha und Centaur), die zum Erdenbezirk und den Hunderten von Planeten, kolonialisiert von den Millionären (oder Aliens !),gehören. Sie sind im Weltraum verstreut und nur durch Zeitbrücken miteinander verbunden sind.

Um die Aktionen von Hunderten von verschiedenen Planeten zu koordinieren, wurde eine Organisation gebildet, die UPV (Union der Planeten für die Vereinigung). Trotzdem gibt es immer noch schwerwiegende Probleme und die Massnahmen, die von der UPV ergriffen werden, können oft nicht wegen eines Vetos der einen oder anderen Regierung, durchgesetzt werden.

Deshalb hat die CFG es vorgezogen, ihre eigene Organisation, das BAT, zur Lösung gewisser Probleme unter Geheimhaltung, einzusetzen.....

Als BAT Agent werden Sie viele verschiedene Planeten, die sich alle voneinander unterscheiden, bereisen und auf viele eigenartige und schreckliche Gestalten treffen. Sie werden gefährliche Missionen zu erfüllen haben, aber Sie haben die tolle Chance, eine zusammenhängende Welt zu besuchen und Abenteuer, die wir Ihnen anbieten, zu erleben.

Zu Beginn des Spiels werden Sie Ihre Persönlichkeit wählen müssen. Vernachlässigen Sie dies nicht, da sich Ihre Persönlichkeit während des Abenteuers ändern wird. Ob gut oder schlecht, Sie müssen damit auskommen......

Ihr erstes Abenteuer werden Sie auf dem Planeten Selenia, der ein Treffpunkt für die Zivilisation ist, erleben....

**** Die Welt von Selenia :***

Die klimatischen Bedingungen auf diesem Planeten sind sehr rauh, d.h. weder Blumen oder Farne wachsen hier (vielleicht haben Sie die Möglichkeit die Plateaus und die Dünen der Wüste von einem DRAG aus zu sehen !). Eine Erdenkolonie hat sich in einer Stadt, die durch eine grosse Kuppel geschützt ist, namens TERRAPOLIS, angesiedelt.

Der industrielle Charakter dieser Stadt, macht sie sehr lebendig. Viele verschiedene Arten von Kreaturen treffen sich hier Tag und Nacht (im Anhang 1 werden die wichtigsten Kreaturen beschrieben). Sie werden die drückende Atmosphäre spüren, die dieser Planet ausstrahlt und die auch dessen Bewohner beeinflusst. Gewalt ist alltäglich in Terrapolis. Daher raten wir Ihnen, sich so unauffällig wie möglich zu verhalten, denn Agressivität ist nicht die beste Lösung......

Vergessen Sie nicht, daß dies die reale Welt ist, in der Sie sich befinden werden. Zögern Sie nicht, auf einen Drink zu gehen oder sich zu amüsieren ; Abenteuer sind nicht die alleinige Attraktion dieses Spiels und es wird Ihnen kaum gelingen, bis zum Ende zu gelangen. Wenn Sie einmal Ihr Ziel erreicht haben, können Sie trotzdem weiterspielen.....

2) Das Dynorama :

Damit der Spieler sich vollkommen frei, d.h. sich nicht irgendwelchen Restriktionen ausgesetzt fühlt und sich dem Abenteuer hingeben kann, haben wir ein System entwickelt, bei dem das Erscheinungsbild, die Handlung und jedes einzelne Umfeld genau durchdacht wurde.
Die Struktur des Spiels basiert auf, wie wir es nennen, einem "Parallelabenteuer". Der Spieler hat auf verschiedenen Wegen die Möglichkeit, eine Lösung zu finden und wird nur sehr selten im Spiel blockiert. Das Abenteuer ist somit der Hauptteil des Spiels und ist zusammengesetzt aus mehreren Nebenteilen. Die einzelnen Teile können parallel oder gleichzeitig ablaufen und treffen wieder bei gewissen Punkten zusammen, die mit Hilfe logischer Zusammenhänge zum nächsten Punkt des Spiels führen.

Weiters brauchten wir ein interaktives System von hoher Qualität, um mit dem Spieler kommunizieren zu können. Was die Graphiken anbelangt, haben wir eine total freie Bildschirm-gestaltung gewählt, die es erlaubt, daß die Bilder unterschiedliche Formen annehmen und frei aneinander gereiht werden. Deshalb sind die Bilder hauptsächlich graphisch und in einem "Komiksstil", der das Spiel lebendig macht.

Die Handlung ist weiters von Symbolen geprägt. Mit Hilfe der Maus kann man sie auf dem Bildschirm plazieren und sie ändern sich entsprechend, den jeweiligen Szenen des Spiels angepasst. Die Information erfolgt so direkt und sofort, ohne die Konzentration des Spielers zu stören.....

Gut, nun wissen Sie das Wichtigste über die Welt von BAT. Der nächste Teil des Beiheftes behandelt die genaue Anwendung des Spiels. Wir hoffen, daß Ihnen das Spiel gefällt und Sie, so wie wir, tolle Abenteuer mit Ihrer gewählten Persönlichkeit erleben.

C) ANHANG 1 : DIE FIGUREN VON BAT :

DIE SKUNKS : Total asoziale, agressive und aufrührerische Individuen, die stehlen und attakieren. Sie bilden gerne Gruppen.

DIE KILLERROBOTER : Auf den Befehl von Vrangor hin, jagen sie Sie von Anfang des Spiels an, finden Sie überall und greifen Sie dann an, wenn Sie am schächsten sind. Diese kleinen Roboter sind fast unsichtbar,

sehr gut ausgerüstet und gefährlich. Die einzige Möglichkeit für Sie, Ihnen zu entkommen, ist, wenn Sie BOB verwenden ! ! !

DIE TERRANISCHE GARDE : Das ist die Polizei von Terrapolis. Sie dreht ihre Runden in der Stadt und sucht Sie, wenn Sie das Gesetz verletzt haben. Sie werden dann eingesperrt und vor Gericht gebracht. Sollten Sie zum Tode verurteilt werden, werden Sie ohne Vorwarnung getötet.

DIE GLOKMUPS : Die Glokmups sind hochmütige und nicht gerade intelligente Reisende von MIGA. Sie sind dazu bestimmt, die niedrigsten Arbeiten zu verrichten und sind Diebe oder Killer. Sie sind ca. 2 m 80 groß. Vertrauen Sie diesen Kreaturen niemals ! !

DIE KRADOKIDS : Sie leben auf dem Planeten Sybelluis. Obwohl sie Eidechsen ähnlich sind, sind sie Zyklopen. Diese, wie Mönche gekleideten Wesen, sind sehr intelligent. Sie lassen es nicht zu, daß irgendjemand bevorteilt wird und fühlen sich durch eine mysteriöse Bruderschaft miteinander verbunden. Sie sind sehr zahlreich und vermischen sich niemals mit anderen Rassen. Im Universum soll noch eine andere Rasse von Kradokids, die weniger intelligent sein soll, leben. Diese trifft man auf Selenia jedoch nicht an.

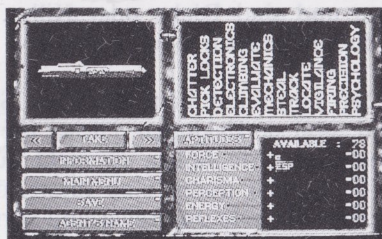
DIE STICKROBS : Die Stickrobs sind perfektionierte Roboter, die eine fast menschenähnliche Intelligenz besitzen.
Theoretisch sind sie dazu da, um verschiedene Dienste auszuführen, wenn ihr System allerdings gestört wird, passiert es, daß sie manchmal durch die Strassen irren.

DIE KILLER : Diese riesigen, gefühllosen Kreaturen trifft man nie in Terrapolis, da sie die Leibgarde von Vrangor sind. Sie glauben unsichtbar zu sein und fürchten den Tod nicht. Sie lieben es, in unerwartenden Momenten anzugreifen.

DIE GARDE VON VRANGOR : Es sind außerirdische Wesen von menschlicher Größe, die Vrangor in einer paramilitärischen Organisation zusammengefaßt hat. Gut trainiert, können sie nur eines: bis zum Tode unerbittlich kämpfen.

II. KREATION DER PERSÖNLICHKEIT :

Um BAT spielen zu können, müssen Sie zuerst einmal eine Persönlichkeit wählen- entweder eine vorherbestimmte (klicken Sie im Menü "SPIEL" an), oder Sie können sich selbst eine Persönlichkeit zusammenstellen (indem Sie "KREATION" wählen). In der Tat vergrössert sich das Ausmaß des Spiels, wenn es Ihre eigene Persönlichkeit, oder ein Teil davon ist, die sich in dieser Welt ändert.



A) ALLGEMEINE OPTIONEN :

Diese befinden sich im linken unteren Teil des Bildschirms in Form einer Reihe von Tasten (Hauptmenü, Speichern, Löschen).

Hauptmenü : Diese Option ermöglicht es Ihnen, zum Präsentationsbild und zum Hauptmenü zurückzukehren (z.B. um.....zu spielen).

Speichern : Klicken Sie diese Option an, um Ihre Persönlichkeit zu speichern (vergessen Sie nicht ihr einen Namen zu geben !).

Ihre Persönlichkeit muss auf der ersten Diskette gespeichert werden (überprüfen Sie bitte, ob diese nicht schreibgeschützt ist !). Während des ganzen Vorgangs, leuchtet das Wort "SPEICHERN" rot auf, wenn es aber nach einigen Sekunden nicht wieder schwarz wird, kann das Speichern nicht durchgeführt werden. Überprüfen Sie bitte, ob eine Diskette im Laufwerk ist, ob es sich um die erste Diskette handelt, ob sie nicht schreibgeschützt ist und beginnen Sie den Vorgang von neuem.

Löschen : Diese Wahl ermöglicht Ihnen, die von Ihnen gewählte Persönlichkeit, zu löschen.

B) EIGENSCHAFTEN :

1) Die wichtigsten Eigenschaften :

Diese können bei der Charakterauswahl nicht verändert werden. Sie erscheinen nicht bei der Kreation, sind aber trotzdem ein Teil Ihrer Persönlichkeit.

Diese Eigenschaften sind folgende :

Lebenserwartung : (99 bis 0 %) Diese Zahl gibt Ihnen Ihren generellen Zustand an, d.h. von 99 % am Anfang bis zu 0 %, sobald Sie sterben.

Level : (1 bis 99) Das Level gibt Ihnen den Grad Ihres Wissens und Ihrer Erfahrung an. Je höher es ist, desto einfacher ist es für Sie, gewisse Probleme zu lösen bzw. sie zu vermeiden.

Erfahrung : (0 bis 99 Punkte) Mit diesen Punkten wird das Niveau geändert (bei 100 werden sie zu 0, aber Ihr Level steigt um ein Grad). Im Laufe des Abenteuers erreichen Sie diese Punkte in einer unregelmässigen Art und Weise (theoretisch ist es unmöglich sie zu verlieren, Panik oder offensichtliche Phobien werden allerdings als Punkteverlust angesehen).

Kalorienniveau : (kcal) Die Kalorien werden nach den Eigenschaften, die Sie ausgewählt haben, berechnet. Ihr Konsum wird während des Spiels ständig kontrolliert. Zu wenig Kalorien führen zu schlechten Reflexen, Ermüdungserscheinungen, Unbehaglichkeit und folgend, nach einem Bärenhunger, sterben Sie einen langsamen, qualvollen Tod. Denken Sie daher rechtzeitig daran, daß Sie etwas zu sich nehmen und vergessen Sie nicht darauf.

Wasserversorgung : (%) Entspricht dem Kalorienniveau; der Prozentsatz gibt die Wasserversorgung Ihres Körpers an. Wenn Sie länger nichts trinken, kann dies zum Tod führen (wenn Sie nichts trinken, führt das schneller zum Tod, als wenn Sie nichts essen).

Einheiten : (EH) Zu Beginn stehen Ihnen 1000 Einheiten zur Verfügung. In Terrapolis können Sie das virtuelle Geld (Sie haben nur eine Karte) gegen Krells, die selenische Währung eintauschen. Der Wechselkurs ist marktabhängig, also sind Sie vorsichtig! Suchen Sie rechtzeitig nach einem Geldwechselautomaten und wechseln Sie zu einem guten Kurs......
Normalerweise entspricht eine Einheit ca. zwei Krells.

Maximalgewicht : (g) Dieser Wert entspricht dem Maximalgewicht, das Sie transportieren können. Es wird nach der Auswahl Ihrer Eigenschaften berechnet. Denken Sie daran bei der Wahl Ihrer Kraft, da es sonst vielleicht schwierig werden könnte, eine Waffe zu tragen (z.B. Kraft 15).

Widerstandskoeffizient : (WK) (0 bis 9) Dieser entspricht der Widerstandskraft, die Ihre Ausrüstung leistet. Zu Beginn des Spiels ist er 6. Sie haben die Möglichkeit Kraftfelder, die Sie vor Angriffen schützen, zu kaufen.
Folgendes ist dabei zu beachten: Ihr Wert erhöht Ihren Widerstandskoeffizienten (z.B. ein Kraftfeld mit der Zahl 9 erhöht Ihren Widerstandskoeffizienten um 9).

2) Veränderbare Eigenschaften :

Diese können Sie beliebig auf der Kreationsseite ändern. Sie besitzen eine totale Punkteanzahl, die Sie unter den verschiedenen Charakteristiken aufteilen müssen (Kraft, Intelligenz, Charisma, Intuition, Energie, Reflexe). Alle Eigenschaften erscheinen auf der rechten unteren Seite des Bildschirms (siehe Bild Nr.1). Die Werte werden mit senkrechten Balken und Zahlen dargestellt. Um eine Charakteristik zu verändern, klicken Sie' + ' oder'-', die neben den Eigenschaften stehen, an. Die zu verteilende totale Punkteanzahl erscheint unterhalb der Eigenschaften auf und vermindert sich jeweils um den zugewiesenen Betrag.

Hier ist die detaillierte Liste der veränderbaren Eigenschaften :

Kraft : (0 bis 20) Diese Zahl gibt die Körperkraft Ihrer Persönlichkeit an. Die Zahl, die Sie zu Beginn gewählt haben, entspricht der maximal erreichbaren Kraft (wenn Sie in sehr guter körperlicher Verfassung sind). 15 wird als Minimum geraten.

Intelligenz : (0 bis 20) Diese Zahl gibt Ihre mentalen Kapazitäten an. Sie hilft Ihnen, komplexe Probleme zu lösen, oder z.B. sich gegenüber einem

weniger intelligenten Individuum zu behaupten. Ein Genie wäre bei 20 Punkten einzureihen, während das Minimum böse Folgen hätte (klinisch tot).

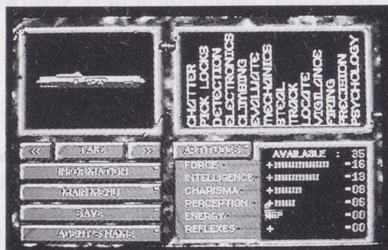
Charisma : (0 bis 20) Das Charisma repräsentiert Ihre Attraktivität, sei es körperlich oder geistig. Diese Eigenschaft kann beim Handeln oder auch nur beim Zusammentreffen mit anderen Personen, von Vorteil sein. Das Maximum kann bis zur Hypnose führen, während das Minimum in Häßlichkeit und Anteilnahmslosigkeit der anderen Individuen resultieren würde.

Intuition : (0 bis 20) Die Intuition betrifft die Ausgeprägtheit Ihrer fünf Sinne (Hör-, Tast-, Seh-, Geruch-, Tastsinn). Es ist offensichtlich, wie wichtig die Intuition ist, um Überraschungen zu vermeiden, Angriffe abzuwehren oder ein tödliches Gift zu erkennen. Mit einem Wert von 20, ist Ihr Charakter ein absolut intuitives Individuum. Es wird schwierig sein, Sie zu überraschen. Mit einem Minimalwert, hat Ihre Person wahrscheinlich irgendwelche körperlichen Schäden (blind, taub..).

Vitalität : (0 bis 20) Die Vitalität beinhaltet auch den Willen. Sie reflektiert Ihr Energiepotential, also nicht nur Ihr Temperament, sondern auch Ihre Spontanität. Eine leblose Persönlichkeit besitzt kaum Vitalität, während ein lebhafter und nervöser Charakter sehr vital ist.

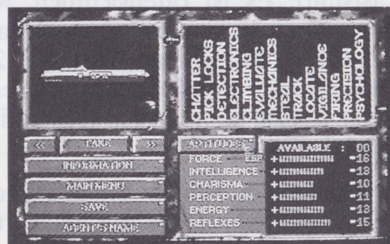
Reflexe : (0 bis 20) Diese Fähigkeit zeigt an, wie schnell Sie, ohne nachzudenken zu müssen, in einem gewissen Moment reagieren.

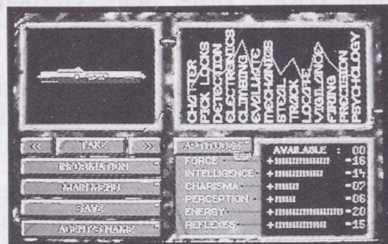
Sehr hilfreich bei Kämpfen, bei geringer Punkteanzahl sind Sie sehr langsam. Wenn Sie im Gegensatz dazu eine hohe Punkteanzahl nehmen, hat nicht einmal ein Killerroboter eine Chance gegen Sie.



3) *Fähigkeiten :*

Die Fähigkeiten sind abhängig von Ihren Eigenschaften und anderen Parametern, die zu zahlreich sind, um sie hier zu nennen. Sie zeigen an, wie Sie gewisse Handlungen setzen. Resultierend aus persönlichen Talenten, aber auch aus dem Training, das Sie haben, wird es Ihnen leichter fallen gewisse Aktionen durchzuführen. Daher sind es Ihre Fähigkeiten, die Ihre Neigungen bestimmen (wissenschaftlich, handwerklich, rechnend, instinktiv,....). Sie werden in Prozenten angegeben (von 0 bis 100 %).





Hier sind die notwendigen Charakteristiken für dieses Spiel :

Tratschen : Sehr hilfreich um einen Händler zu verwirren bzw. Zu überzeugen, oder um Information zu erhalten. Diese Fähigkeit findet man oft bei schlauen, tückischen Individuen.

Knacken : Diese Fähigkeit zeigt, ob es Ihnen leicht fällt, alle möglichen Arten von Schlössern zu öffnen (von einfachen Schlössern angefangen, bis zu komplexen, elektronischen Systemen).

Aufdecken : Um eine Falle zu entdecken, um Indizien zu finden, die einem weiterhelfen, einen hinterlistigen Plan aufzudecken- eine Eigenschaft, die jeder große Detektiv haben sollte.

Elektronisch : Bei über 70%, sind Sie ein sehr guter Elektriker. Diese Fähigkeit kann Ihnen hilfreich sein, wenn Sie in der Patsche sitzen (Sie können z.B. eine Infra-sonic MOZ Kanone in einen Hilferuf-Sender umwandeln).

Klettern : Damit können Sie alle Höhen ohne Ausrüstung überwinden. Wenn ihr Prozentanteil nieder ist, wäre es besser nicht das Unmögliche zu versuchen, sondern den Aufzug zu verwenden...

Schätzen : Sind Sie Realist? Diese Fähigkeit hilft Ihnen, Fälschungen von Originalen zu unterscheiden (z.B.eine Karühadü Vase und eine Nachbildung zu erkennen).

Mechanisch : Um zu vermeiden, daß Sie mit öffentlichen Verkehrsmitteln fahren müssen; unter 10% raten wir Ihnen keine Maschine zu berühren, da wir für die Konsequenzen nicht verantwortlich sein wollen.

Stehlen : Kein Kommentar; wenn es Probleme gibt, erkundigen Sie sich bitte bei Simon Templar.....

Spur lesen : Wenn Sie sich für einen Spurenleser halten, dann sollten Sie hier einen hohen Prozentanteil haben. Diese Fähigkeit ermöglicht es Ihnen Spuren zu folgen und dementsprechend zu reagieren.

Orten : Mit dieser Fähigkeit können Sie versteckte Objekte orten, wie z.B. getarnte Maschinen.

Wachsamkeit : In dieser gewalttätigen und ängstlichen Welt, ist es hilfreich, Sie als Führer zu haben. Mit einem hohen Prozentansatz dieser Fähigkeit werden Sie z.B. immer eine Kreditkarte haben- mit einem geringen Prozentanteil dagegen, sind Sie ein gefundenes Fressen für Banditen und Räuber.

Instinktiv schießen : Im Falle eines Angriffs und mit einem hohen Prozentanteil, können Sie eine hungrige Gruppe von Skunks verjagen, ohne zielen zu müssen. Unter 20 % sollten Sie alle, die sich Ihnen nähern, bitten, mehrere Kilometer wegzugehen, bevor Sie feuern (wenn Sie eine Nova haben, sind wir nicht für die Löcher in der Diskette verantwortlich....).

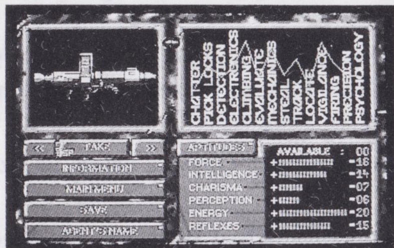
Genauigkeit : Mit über 80 % sind Sie ein Spitzenschütze, unter 20 % sollten Sie sich eine Brille kaufen....

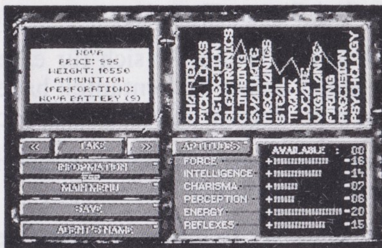
Psychologie : Damit Sie auf eine Person eingehen können, raten wir Ihnen, diese Fähigkeit nicht außer acht zu lassen. Es kann Ihnen nützlich sein, ein gewisses Einfühlungsvermögen zu haben. Unter 10 % sind Sie ein Rohling....

Um die Prozentanteile Ihrer Charakterzüge zu sehen, klicken Sie "FÄHIGKEITEN" an (nachdem Sie Eigenschaften gewählt haben). Eine Graphik erscheint dann am oberen rechten Rand Ihres Bildschirms. Die Balken der Graphik und die verschiedenen Fähigkeiten (in grau geschrieben, von unten nach oben), geben Ihnen die Prozentanteile an.

4) Wahl der Waffen :

Bevor Sie das Spiel beginnen, wäre es ratsam, sich zuerst mit ein oder zwei Waffen auszustatten. Die Anzahl der Waffen gehört auch zur Persönlichkeitsbildung. Sie können zwei kleine oder eine große Waffe wählen.





Eine Abbildung der Waffe wird in die obere linke Ecke Ihrer Bildschirmfläche eingespielt (siehe Abbildung Nr.5 und Abbildung Nr.6).
Unter dieser Abbildung, sehen Sie drei Zeichen : Einen linken Pfeil, "NEHMEN" und einen rechten Pfeil. Um die nächste Waffe zu sehen, klicken Sie den rechten Pfeil an, für die vorherige Waffe klicken Sie den linken Pfeil an. Wenn Sie sich für eine Waffe entschieden haben, klicken Sie "NEHMEN" an. Danach erscheint die Option "FALLENLASSEN", d.h. Sie können die Waffe, die Sie nicht mehr wollen, fallenlassen. Wenn Sie "NEHMEN" anklicken und "FALLENLASSEN" erscheint nicht, dann heißt das, daß Sie schon eine oder zwei Waffen gewählt haben.
Jede Waffe besitzt gewisse Charakteristiken und eine eigene Munition (die Munition wird nicht gleichzeitig mit der Waffe geliefert, Sie müssen sich diese in der Stadt besorgen....). Im Anhang 2 finden Sie eine Tabelle für jede einzelne Waffe, ihre Charakteristiken und den jeweiligen Typ der dazu notwendigen Munition.

Waffentypen : Die Wahl der Waffe ist für das restliche Spiel entscheidend. Daher werden wir Ihnen jetzt die verschiedenen Waffenarten erklären :

Voktrasof : Eine leichte Waffe, wie eine Füllfeder, die Sie in die Hosentasche stecken können. Zwar nicht sehr wirksam, dafür leicht zu verstecken.

Beckman : Dies ist eine klassische Photonenstrahlwaffe mit mittelmäßiger Kraft. Wiegt ca.2kg, ist die bevorzugte Waffe der Skunks.

Hacker 30 : Eine Schlächterwaffe, sie projiziert Tausende von Nadeln zur gleichen Zeit. Sie können sowohl die Streuung der Nadeln, als auch den Druck des Antriebgases regeln. Kurz gesagt, ein herrliches Spielzeug für

Haas 10 : Diese Waffe ist eine Art Pistolenrakete. Es gibt zwei Arten von Raketen, die verwendet werden können :
— N 29 : Rakete mit direkter Flugbahn
— T 02 : Rakete ferngesteuert mit Hilfe von Telepathie

MOZ : Die Moz ist eine Infrasonor- Kanone, die sehr wirksam und verwüstend wirkt, sehr brauchbar um jede Art von Motor zu zerstören, die terranische Polizei besitzt Waffen dieser Art......

NOVA : Diese Waffe ist die stärkste, die wir Ihnen anbieten können. Ihre Kanone entspricht einem Photonenakkzelerator. Man trägt sie auf der Schulter und sie ist mit mehreren Schockabsorptionssystemen ausgerüstet. Die Killerroboter besitzen diese Art von Waffen. Kurz gesagt, benützen Sie sie nicht auf öffentlichen Plätzen.......

* **Charakteristiken der Waffen :** Für Ihre Waffen gibt es ebenfalls mehrere Charakteristiken (Durchschlagskoefizient, Munition, Preis).

Hier im Detail :

— **Durchschlagskœffizient (DK) :** (0 bis 9) Das Gegenteil vom Widerstandskœffizienten (Widerstand Ihrer Ausrüstung, ebenfalls von 0 bis 9). Wenn eine Munition durch die Kleidung dringt, dann ist der Widerstandskœffizient geringer als der DK (Die Nova zerstört fast alles....).

— **Munition :** Für jede Waffe gibt es einen oder mehrere Typen von Munition. Achten Sie beim Kauf der Munition, dass Sie die richtige wählen. Vergessen Sie nicht, dass jede Art von Munition einem bestimmten Durchschlagskœffizienten entspricht.

— **Preis :** Zur Information geben wir Ihnen die Preise in Terrapolis bekannt. Damit können Sie vermeiden, dass Sie eine Waffe zu teuer kaufen.

WAFFE	PREIS (Credits)	DURSCH-LAGSKRAFT	MUNITION
VOKTRASOF	150	4	LP-12
BECKMANN	390	5	LP-57
HACKER 30	410	6	AG-10-80
HAAS 10	560	5	N 29
		7	T 02
MOZ	812	7	E 10
		8	E 300
NOVA	995	9	NOVA

III. DAS SPIEL :

A) DIE SYMBOLE :

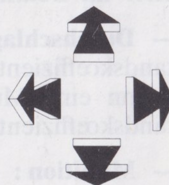
1) Abkürzung von BAT (die Augen des Falken) : Dieses Symbol zeigt Ihnen, daß sich hier nichts befindet. Allerdings gibt es Ihnen die Möglichkeit, zwei Optionen zu wählen:



— Wenn Sie die rechte Taste Ihrer Maus drücken, erscheint das Hauptmenü (siehe Hauptmenü).

— Wenn Sie die linke Taste Ihrer Maus anklicken, haben Sie Zugriff zu BOB (siehe BOB).

2) Die Richtungspfeile : Sobald eines dieser Symbole auf dem Bildschirm erscheint, zeigt sie Ihnen an, welche Richtung Sie nehmen müssen. Um die Richtung zu bestätigen, drücken Sie die rechte Taste Ihrer Maus.



ACHTUNG : Die Richtungen werden in Relation dazu, wo Sie sich gerade befinden, angegeben. Sie haben absolut nichts mit den Himmelsrichtungen zu tun !

3) Sprechblase : Dieses Symbol zeigt Ihnen, daß Sie mit einer statischen Figur ein Gespräch führen oder sich einfach nur informieren können. Um diese Option zu bestätigen, klicken Sie die rechte Taste Ihrer Maus an. Danach erscheint ein Menü, das Ihnen erlaubt, mit der anderen Person zu sprechen (siehe Gesprächsmenü).

4) Flasche : Dieses Symbol zeigt Ihnen an, daß Sie sich etwas zu trinken kaufen können. Sie werden in den Bars darauf treffen. Um diese Option zu bestätigen, müssen Sie die rechte Taste der Maus anklicken. Danach erscheint ein laufendes Menü, das die verschiedenartigen Getränke, die Sie kaufen können, auflistet. Sie können eines wählen, indem Sie die Maus auf das gewählte Getränk positionieren. Klicken Sie die rechte Taste Ihrer Maus an und Ihre Auswahl ist damit bestätigt (ein schwarzes Rechteck erscheint dann um das ausgewählte Getränk).
ACHTUNG : Daß Sie ein Getränk genommen haben, heißt noch lange nicht, daß Sie es auch getrunken haben! Wenn Sie es trinken wollen, verwenden Sie die Option Gesundheit im Hauptmenü (siehe Menü Gesundheit).

5) Anfrage : Dieses Symbol bietet Ihnen die Möglichkeit ein Gespräch mit ein oder zwei aktiven Personen des Spiels zu führen. Sobald dieses Symbol erscheint, klicken Sie die rechte Taste Ihrer Maus an und Sie können mit der jeweiligen Person sprechen (siehe Menü Anfrage).

6) Fragezeichen : Dieses Symbol zeigt Ihnen, daß Ihnen ein Gegenstand oder eine Person fehlt, um die notwendige Aktion durchzuführen.

7) Ziel : Dieses Symbol erscheint bei einem Kampf, wenn Sie Ihre Waffe gewählt haben. Sie kann Ihnen als Sucher dienen (siehe Kampf).

8) Kauf : Dieses Symbol erscheint, sobald Sie etwas gekauft haben (wie z.B. in einem Geschäft) oder sobald Sie für irgendetwas eine andere Person bezahlt haben. Um diese einen Akkupunkteur !

BlaBla BlaBla
Bla, BlaBlaBla
BlaBla Bla..

sa

Option zu bestätigen, klicken Sie auf die rechte Taste Ihrer Maus (siehe Menü Kauf).



9) Herz : Auf dieses Symbol treffen Sie im “Heissen Viertel” von Terrapolis, sobald Sie eine charmante Dame zum Tanzen auffordert. Sie bestätigen diese Option, indem Sie die rechte Taste Ihrer Maus drücken und Sie werden ganz begeistert von Ihren Tanzkünsten sein (siehe Travoltameter).



10) Anwendung : Dieses Symbol erscheint, sobald Sie ein Gerät bedienen oder irgendeine spezifische Handlung durchführen (Simulator, Travoltameter....). Wenn dieses Symbol auf dem Bildschirm erscheint, klicken Sie die rechte Taste Ihrer Maus an. Der Apparat erscheint dann in der Mitte des Bildschirms und kann bedient werden.



11) Totenkopf : Dieses Symbol erscheint, sobald Sie tot sind. Klicken Sie die rechte Taste Ihrer Maus an, wenn Sie noch einmal spielen wollen.



12) Finger : Dieses Symbol erscheint, wenn Sie Zugang zu Ihrem BIO-SENSORIELLEN Computer haben (siehe Programm von BOB).

B) DIE MENÜS :

Anmerkung : Um aus den Menüs auszusteigen, haben Sie zwei Möglichkeiten:

– wählen Sie die Option ENDE
– klicken Sie neben dem Menü die rechte Taste Ihrer Maus an.

Um eine gewählte Option des Menüs zu bestätigen, müssen Sie die rechte Taste Ihrer Maus anklicken.

1) Das hauptmenü

Die folgenden Pfeile zeigen Ihnen die mögliche Auswahl, wenn Sie eines der Menüs gewählt haben. Nachdem Sie Ihre Wahl getroffen haben, wird Ihnen eine neue Option vorgeschlagen.





Menü	Untermenü	
VERZEICHNIS	**UNTERSUCHEN**	
	SCHÄTZEN	
	WEITER	
	ENDE	
ANSEHEN		
SUCHEN		
FALLENLASSEN ..	**WEITER**	
	FALLENLASSEN	
	VERSTECKEN	
	BEDECKEN	
	ENDE	
GESUNDHEIT	**ESSEN ....**	**UNTERSUCHEN**
		ESSEN
		WEITER
		ENDE
	TRINKEN	**UNTERSUCHEN**
		TRINKEN
		WEITER
		ENDE

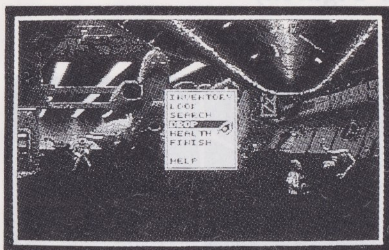
SCHLAFEN
ENDE
ENDE
HILDE ....PAUSE
SPEICHERN .......FORMATTIEREN
SPEICHERN ..FILE 00-18
ENDE FILE 19-37
FILE 38-56
FILE 57-75
FILE 76-94
ENDE
LADEN ....FILE 00-18
FILE 19-37
FILE 38-56
FILE 57-75
FILE 76-94
LASSEN
MUSIK
ON/OFF
SPRITE
ON/OFF
ENDE

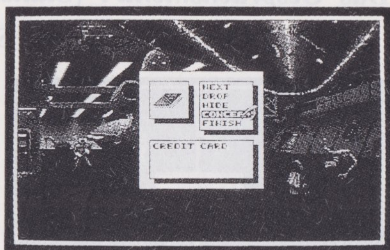
VERZEICHNIS :

* **UNTERSUCHEN :** Aussehen und Zusammensetzung der Objekte untersuchen.
* **SCHÄTZEN :** Den Preis eines Objektes schätzen (diese Schätzung entspricht allerdings nur einem Näherungswert).
* **WEITER :** Zum nächsten Objekt der Liste übergehen.
* **ENDE :** Zum Hauptmenü zurückgehen.

ANSEHEN :

Damit können Sie den Ort, wo Sie sich befinden, besichtigen. Wenn sich ein Objekt am gleichen Ort befindet wie Sie, erscheint es im Fenster "VERZEICHNIS" (vergessen Sie nicht, mehrere Male die rechte Taste Ihrer Maus zu drücken, um das Objekt von der Nähe anzusehen).





SUCHEN : Entspricht ANSEHEN, ist aber viel genauer.

FALLENLASSEN :

* **WEITER :** Damit können Sie das nächste Objekt in Ihrem Verzeichnis aussuchen, das Sie fallenlassen möchten.
* **FALLENLASSEN :** Legen Sie das gewählte Objekt auf den Boden.
* **VERSTECKEN :** Verbergen Sie das gewählte Objekt.
* **BEDECKEN :** Bedecken Sie das gewählte Objekt.
* **ENDE :** Retour zum Hauptmenü.

GESUNDHEIT :

* **ESSEN :** Wenn Sie etwas zu essen besorgt haben, ist es jetzt an der Zeit, dies zu tun. Wenn Sie eine größere Auswahl haben, dann können Sie mit der Funktion “WEITER” wählen.
* **TRINKEN :** Wenn Sie etwas zu trinken haben, ist es jetzt an der Zeit, dies zu tun. Sie können mit der Funktion “WEITER”, wenn Sie mehrere Getränke haben, wählen.

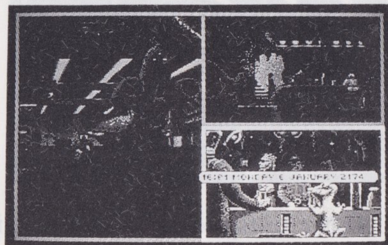
* **ENDE :** Retour zum Hauptmenü.
* **SCHLAFEN:** Sie schlafen sofort ein. Um wieder aufzuwachen, klicken Sie die rechte Taste Ihrer Maus an.

ACHTUNG ! Passen Sie auf, daß Sie nicht bestohlen oder getötet werden, während Sie schlafen!
ACHTUNG ! Wenn Sie weder Nahrung noch Getränke brauchen, besteht das Risiko eines Magenkrampfes !

2) *Das Gesprächsmenü : (Statische Figuren)*

Die statischen Charaktere können Sie am Bildschirm sehen.





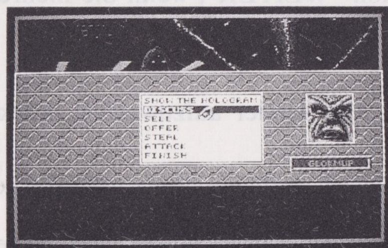
GUTEN TAG
FRAGEN .... **NACH VRANGOR**
NACH MERIGO
NACH DER STADT
ENDE

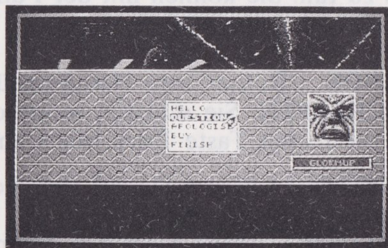
GUTEN TAG : Sie grüßen eine Person, mit der Sie sprechen möchten.

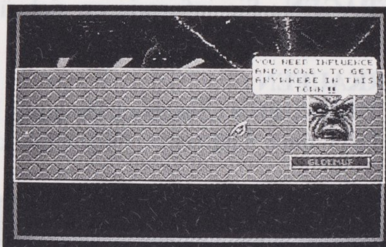
FRAGEN : Sie fragen nach den drei Subjekten, die hier angegeben sind **(VRANGOR, MERIGO oder DER STADT).**

ENDE : Retour zum **GESPRÄCHSMENÜ.**

3) *Das Anfragemenü : (Mobile Figuren)*







HOLOGRAMM ZEIGEN
SPRECHEN .... GUTEN TAG
SICH ENTSCHULDIGEN
KAUFEN
FRAGEN .... NACH VRANGOR
ENDE
NACH MERIGO
NACH DER STADT
ENDE

VERKAUFEN .... WEITER
VERKAUFEN
ENDE

SCHENKEN .... EIN OBJEKT .... WEITER
SCHENKEN
ENDE

KRELLS

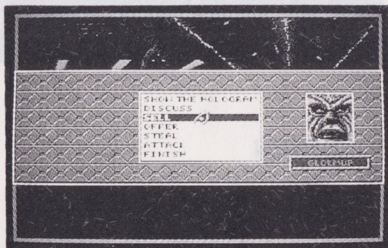
STEHLEN
ANGREIFEN
ENDE

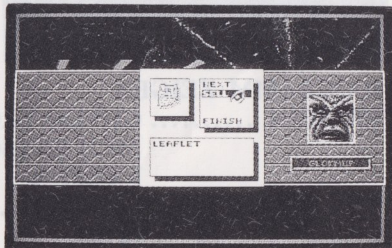
HOLOGRAMM ZEIGEN : Sie zeigen das Hologramm, das Sie seit Ihrer Ankunft in TERRAPOLIS in Ihrem kleinen Koffer haben.

SPRECHEN :
* **GUTEN TAG :** Sie begrüßen die Person, die Sie angesprochen hat.
* **SICH ENTSCHULDIGEN :** Sie entschuldigen sich bei der Person, die Sie vielleicht angerempelt haben ?
* **KAUFEN :** Sie wollen etwas kaufen. Es ist an Ihnen, ein Angebot zu machen.

* **FRAGEN :** Sie informieren sich über eine Person (siehe GESPRÄCHS-MENÜ).

VERKAUFEN :
* **VERKAUFEN :** Sie möchten eines Ihrer Objekte an eine Person verkaufen. Es folgt eine Liste von Objekten, die Sie verkaufen möchten.





SCHENKEN :
* **SCHENKEN :** Sie können eines Ihrer Objekte verschenken. Auf einer Liste ein Objekt aussuchen, das Sie schenken wollen.
* **KRELLS :** Sie können den Betrag Ihres Geschenks mit den Tasten + und - wählen. Um die Summe zu bestätigen, klicken Sie die rechte Taste Ihrer Maus an.

STEHLEN :
* **STEHLEN :** Sie versuchen jemandem ein Objekt zu stehlen.

ANGREIFEN :
* **ANGREIFEN :** Sie befinden sich in einem Kampf (siehe KAMPF).

4) Das Kaufmenü :

KAUFEN ....Objekte können gekauft werden (hängt vom Ort ab).
VERKAUFEN ....**WEITER**
VERKAUFEN
ENDE
STEHLEN ....Objekte können gestohlen werden (hängt vom Ort ab).

KAUFEN : Sie können ein Objekt in einem Geschäft kaufen. Ein Menü schlägt Ihnen verschiedene Objekte, die am Bildschirm erscheinen, vor. Wählen Sie und der Verkäufer gibt Ihnen den Preis an. Sind Sie damit einverstanden?

VERKAUFEN : Sie möchten eines Ihrer Objekte verkaufen. Das Fenster "VERZEICHNIS" zeigt Ihnen die Objekte. Wählen Sie aus und der Käufer gibt Ihnen den Betrag.

STEHLEN : Sie versuchen ein Objekt bei einem Händler zu stehlen. Ein Menü schlägt Ihnen einige Objekte auf dem Bildschirm vor. Wählen Sie, aber Achtung vor terranischen Polizei ! ! !

5) Das Hilfemenü :

Während des ganzen Spiels, haben Sie Zugriff zu vier generellen Optionen :

*** PAUSE**
*** SPIEL LADEN**
*** SAVE SPIEL**
*** SPIEL BEENDEN**

Um Zugang zu diesen Optionen zu haben, positionieren Sie Ihre Maus auf den linken oberen Rand des Bildes, wo Sie sich gerade befinden. Ein weisses Rechteck, in dem **HILFE** steht, erscheint dann.

Wenn Sie die rechte Taste Ihrer Maus anklicken, erhalten Sie die erste der Optionen in Form einer Dialogbox :

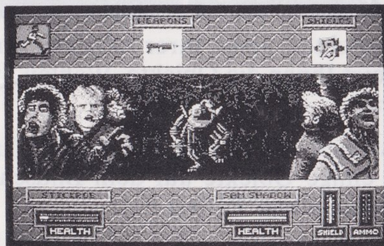
z.B. : **PAUSE**
JA NEIN

Wenn Sie JA anklicken, haben Sie automatisch eine Pause (für das Ende der Pause genügt es, wenn Sie die rechte Taste Ihrer Maus anklicken).

Wenn Sie NEIN anklicken, erscheint die darauffolgende Option wieder in Form einer Dialogbox.

BEACHTE : Um aus diesem Menü auszusteigen, müssen Sie alle Optionen durchlaufen. Klicken Sie also jedes Mal auf NEIN.
Im Falle der Option: “SAVE SPIEL”, bereiten Sie dafür eine DATA-Diskette vor, die auf einer Seite formatiert ist.

6) Die Kämpfe :



Sie können sich in zwei verschiedenen Arten von Kämpfen befinden :

* Wenn Sie der Angreifer sind : Sie haben einen Kampf provoziert, Sie kennen Ihren Gegner, Sie müssen selbst wissen, worauf Sie sich einlassen.

* Wenn Sie aus irgendeinem Grund von ein oder zwei Gegnern angegriffen werden, wird die Maus vom Bildschirm verschwinden.

Der Bildschirm besteht nur aus einem Bild, d.h. er ist nicht in kleine Bilder unterteilt.

Eine Zahl erscheint dann in der Mitte des Bildschirms und gibt Ihnen Ihre Reaktionszeit an, in der Ihr Gegner nicht schießt.

Sie müssen sich also bewaffnen, indem Sie die rechte Taste Ihrer Maus im Rechteck, wo sich die Waffe befindet, anklicken (siehe Bild). Das Rechteck wird oben im Bildschirm eingespielt.

Wenn Sie ein Magnetfeld haben, können Sie dieses genauso wählen. Wenn Sie Munition haben, dann wird Ihre Maus zu einem Sucher. Positionieren Sie sich selbst, klicken Sie mehrmals auf die rechte Taste Ihrer Maus und töten Sie Ihren Gegner. Wenn Sie keine Waffe besitzen, haben Sie nur die Möglichkeit zu fliehen (also klicken Sie das Symbol, das sich oben links befindet, an). Sind Sie das nächste Mal besser vorbereitet ! !

Beachte : Ihr Gegner kann ebenfalls die Flucht ergreifen! Je agressiver Sie gegenüber den anderen Figuren sind, desto gewalttätiger sind diese. Andererseits führt der Tod eine Figur zur Geburt einer anderen.

IV. ANWENDUNG B.O.B. :

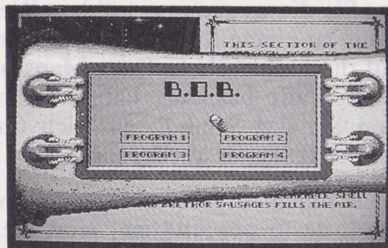
B.O.B : BIDIRECTIONAL ORGANIC BIOPUTER (= Bio-bisensorieller Computer)

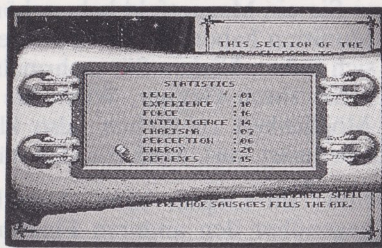
Wie bekommen Sie Zugang dazu? ---- Klicken Sie die linke Taste Ihrer Maus, egal welches Symbol gerade am Bildschirm erscheint (mit Ausnahme des Symbols 'ANFRAGE') an, dann die rechte Taste, um Zugang zu den verschiedenen Funktionen zu bekommen oder um zu beenden.

Wie jedes Mitglied von B.A.T., haben Sie auf Ihrem linken Arm, einen Computer vom Typ BOB. Als elektro-organische Technologie, ist er ein Teil Ihres Körpers. Versorgt von vier Adern, untersucht und kontrolliert er elektronisch Ihre Blutbahnen, um Sie mit allen notwendigen Arten von Informationen über Ihren Körper zu informieren. Diese spezielle Anwendung macht es Ihnen möglich, Ihre physischen und psychischen Eigenschaften zu ändern.

B.O.B ist daher keine Nebensächlichkeit, sondern ein Werkzeug, das Ihnen bei Ihrer Mission hilft und Ihnen das Leben retten kann. Es ist an Ihnen, die 4 aussergewöhnlichen Funktionen zu verwenden und wirklich davon zu profitieren.

Der Hauptbildschirm von BOB gibt Ihnen den Zutritt zu 4 Funktionen: P1, P2, P3 und P4.





1) P1 : Abruf Ihrer Eigenschaften :

(photo Ecran BOB de la fonction P1)

LEVEL : Jedes Mal, wenn Ihr Wissen 99 erreicht hat, steigt Ihr Level um einen Punkt.

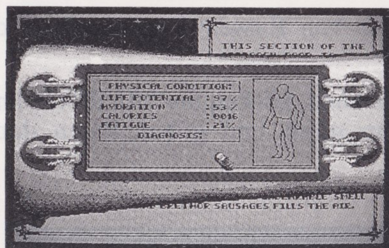
ERFAHRUNG : Einige Ihrer Aktionen während Ihrer Mission, steigern oder vermindern Ihr Wissen. Es liegt zwischen 0 und 99 bei jedem einzelnen Level.

KRAFT, INTELLIGENZ, CHARISMA, INTUITION, VITALITÄT und REFLEXE nehmen am Anfang Ihrer Mission bestimmte Werte bei Ihrer Persönlichkeitsbildung an. Natürlich passen sich die Werte während des Spiels an Ihre physischen und psychischen Eigenschaften an.

2) P2 : Der Körperliche Zustand :

Diese Funktion zeigt Ihnen ständig Ihre körperliche Verfassung an.

LEBEN : Symbolisiert Ihren Gesundheitszustand. Am Anfang des Spiels ist sie daher maximal: 99%. Aber die Welt von Selenia scheint Sie zu schwächen : Krankheiten, Verwundungen, Hunger etc... sind die Parameter, die Ihre Lebenserwartung verkürzen. Wenn Ihre Lebenserwartung 0% ist, sind Sie tot. Aber verzagen Sie nicht, die Aktionen, die Ihre Lebenserwartung steigern können, sind zahlreich (fragen Sie Ihren Apotheker....).



BOB analysiert ständig Ihr Blut, um Schwächen, die Ihre Mission beeinträchtigen können, anzuzeigen.

KALORIEN : Ihr Organismus verbraucht Energie: Kalorien. Zu Beginn des Spiels beträgt Ihr Energiepotential 3000 Kalorien. Ihre physischen Aktivitäten verbrauchen Energie, d.h. das sich Ihre Kalorien langsam vermindern und nur eine regelmässige Nahrungsaufnahme kann Ihr Gleichgewicht zwischen konsumierter Energie und freigesetzter Energie aufrechterhalten.
BOB zeigt mit seiner Diagnose an, ob Sie essen müssen, aber achten Sie auf Ihre Verdauung......

FLÜSSIGKEIT : Ihr Organismus benötigt Wasser für körperliche Anstrengungen. BOB beobachtet den Flüssigkeitsverbrauch Ihres Körpers und zeigt Ihnen mit seiner Diagnose an, wenn Sie etwas trinken müssen.

DIAGNOSE : In diesen Teil des Bildschirms, spielt Ihnen BOB seine Diagnose in Bezug auf die Wasserversorung und den Kalorienbedarf ein.

ABBILDUNG IHRER FIGUR :
BOB, der als Vermittler Ihres Körpers dient, zeigt Ihnen die verletzten Körperteile nach einem Kampf an. Der verletzte Teil leuchtet rot auf.

3) P3 : Übersetzte Sprache und Elektrokardiogramm :

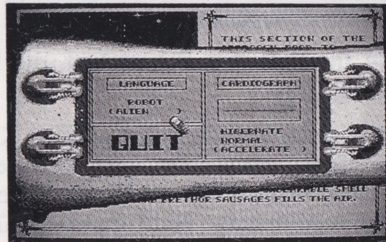
(photo ecran BOB fonction P3)

ÜBERSETZTE SPRACHE :

BOB kontrolliert Ihre psychischen Kapazitäten, besonders Ihre Fähigkeit eine unbekannte Sprache zu verstehen und zu sprechen. Auf Selenia

existieren 3 Kategorien von Rassen: Die Terraner, die Roboter und die Aliens.

Um die Aliens zu verstehen, klicken Sie “ALIENS” an, die Pfeile “..........” positionieren sich von selbst und geben Ihnen dann die Sprache, die gesprochen wird, an.



KARDIOGRAMM :

Diese Option ermöglicht es Ihnen, Ihren Puls zu kontrollieren.

NORMAL: Funktioniert fehlerfrei.
Die Pfeile “ > ... < werden auf beiden Seiten von “NORMAL” positioniert. Ihr Herz schlägt normal.

LANGSAM : Mit dieser Option können Sie Ihren Pulsschlag verlangsamen. Ihre Reaktionen gegenüber dem Feind sind langsamer, aber wenn Sie z.B. verletzt sind, ermüden Sie nicht so schnell und Sie verlieren weniger Blut.

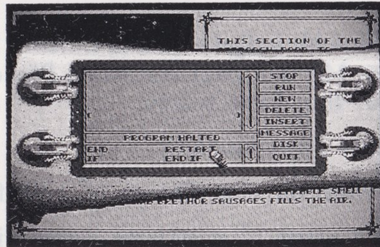
SCHNELL : Diese Option ermöglicht Ihnen Ihren Herzschlag zu beschleunigen. Dies ist sehr nützlich für Kämpfe; Sie gewinnen an Vitalität, Scharfblick und Geschwindigkeit
(alle physischen Anstrengungen werden durch diese Funktion erleichtert).

ENDE : Damit kommen Sie zurück ins Hauptmenü.

4) P4 : Programmieren von BOB

Um die vorherigen Funktionen zu automatisieren und wiederholende Handlungen zu vermeiden, enthält BOB eine Programmiersprache, die unveröffentlicht und revolutionär ist.

All diese Aktionen können Sie mit der rechten Taste durchführen.



Die Funktion P4 umfaßt 2 Teile :

1) Rechts finden Sie 7 Optionen :

– **DIR :** Listet die Files, die auf der Diskette BOB sind, auf.
– **LOAD :** Ladet das ausgesuchte File in Memory (um ein File auszusuchen, klicken Sie es mit der Maus an).
– **SAVE :** Speichert das derzeitige Programm auf der Diskette.
– **ERASE :** Das ausgewählte File auf der Diskette löschen.
– **EDIT :** Auf Edit Modus umstellen.
– **RUN :** Programm wird gestartet.
– **QUIT :** Die Funktion P4 verlassen.

2) Links sehen Sie :

Oben werden die Dialogboxen und die Namen der Files, die auf der Diskette sind, eingespielt.
Unten die Dialogzonen: z.B. um den Namen eines Files, das Sie speichern möchten einzugeben.

Sehen wir uns jetzt den Programmteil an :

Um EDIT zu programmieren, müssen Sie zuerst einmal folgendes wissen :

QUIT : Damit können Sie EDIT verlassen.

NEW : Löscht das gespeicherte Programm.

Rechts unten finden Sie die Befehle für die notwendigen Parameter zum Programmieren. Zwei vertikale Pfeile schliessen die Befehle ein und ermöglichen es, sie laufen zu lassen.

Der Modus EDIT : .

Oben links werden die Befehle aufgelistet. Der Cursor " > ... < zeigt die Zeile an, in der Sie arbeiten. Mit den zwei vertikalen Pfeile rechts können Sie den Cursor " > ... < auf Ihre Liste setzen.

Links unten finden Sie 4 Funktionen :

INSERT : Eine Zeile wird mit dem Cursor " " eingefügt.

ERASE : Die mit dem Cursor " " markierte Zeile, wird gelöscht.

Um eine Zeile zu schreiben, lassen Sie die Befehle laufen, klicken Sie auf den Befehl Ihrer Wahl, und er wird dann in der Liste aufscheinen.

Sie haben zu 3 Arten von Daten Zutritt :
DEN BEFEHLEN (schwarz),
DEN PARAMETERN (braun),
MESSAGES (NACHRICHTEN) (grau)

Wenn ein Befehl einen Parameter benötigt, erscheint eine offene Klammer neben dem Befehl :
z.B. : **IF (**

und auf einen Parameter wartet :
z.B. : **IF (ROBOT)**

Der Befehl **DISPLAY** benötigt den Parameter **MESSAGE**. In diesem Fall fordert Sie der Computer auf, die Nachricht einzugeben.

Achtung ! Die Nachrichten erscheinen auf dem Bildschirm von BOB, wenn Sie die Funktion P4 gewählt haben und das Programm einmal läuft.

Der Befehl WARN benötigt keinen Parameter. Dieser Befehl löst einen Signalton während des Spiels aus.

Wenn ein Parameter nicht dem dazugehörigen Befehl entspricht, verweigert BOB den weiteren Ablauf.

WICHTIG : Jedes Programm muß mit dem Befehl **RESTART** enden, damit das Programm wiederholt durchlaufen kann.

BEISPIEL EINES PROGRAMMS :

Mit diesem kleinem Programm werden Sie die **ROBOTER** verstehen und BOB wird **"ACHTUNG ! ROBOTER"** anzeigen.

IF (ROBOT)
TRANSLATE (ROBOT)
DISPLAY (ACHTUNG! ROBOT)
END IF
RESTART

Um dieses Programm zu starten, wählen Sie QUIT und RUN. Wenn STOP erscheint, ist das Programm aktiv.
Um es zu stoppen, klicken Sie mit der rechten Taste auf "STOP"
Um wieder ins Spiel zu gelangen, klicken Sie die linke Taste an.

V. DER DRAG :

1) Präsentation :

Auszug aus einem Artikel, veröffentlicht in "Das Leben der Planeten"

nr 456.

Das DRAG ist ein Gefährt, das extra für die schwierigen klimatischen Bedingungen von Selenia angepaßt worden ist, daher noch nie exportiert worden ist und nur auf diesem Planeten verwendet wird. Das erste Model (Monopropulseur T1) wurde 2171 gebaut und trotz der ersten katastrophalen Tests, wurde es relativ schnell von den Minengesellschaften übernommen. Danach folgten fünf weitere Modelle. Das letzte, T4-B8 (Biopropulsor), wird derzeit am häufigsten verwendet. Dieses letzte Model ist unter anderem, mit einem Objektsuchsystem und einem einfachen Abwehrsystem mit einer VISTARK 5, ausgerüstet.

Das DRAG erfreut sich allerdings nicht eines sehr guten Rufes bei den Piloten von Selenia. In der Tat erweist sich die Steuerung als schwer zu handhaben, auf Grund der imposanten seitlichen Stabilisatoren, die angebracht wurden, um die Instabilität der Atmosphäre auszugleichen. Einige neigen sogar dazu, zu sagen, daß die Steuerung dieser Vehikel, der eines Panzers aus dem Weltkrieg ähnlich ist. Ein fliegender Panzer, das ist wahrscheinlich die beste Definition, die es für ein DRAG gibt......

In diesem Teil des Spiels, werden Sie selbst eine fliegende Maschine, mit dem Namen DRAG, steuern. In der Tat werden Sie einen Flugsimulator bedienen. Das Ganze wird in 3D gezeigt und Sie können, wo immer Sie wollen hinfliegen und alle möglichen Objekte von allen Seiten betrachten. So können Sie über den ganzen Planeten und Terrapolis fliegen, andere Flugobjekte treffen, mit ihnen kämpfen, etc........

Eine Abbildung zeigt den Bildschirm, wie Sie ihn während eines Dragfluges sehen. Stellen Sie fest, wo sich die Fluginstrumente befinden! Guten Flug!

2) Steuerung :

a) **Richtung :** Sie können die Richtung des DRAGS lenken, indem Sie die Maus bewegen. Wenn Sie sie nach links bewegen, dreht Ihr Raumschiff nach links, solange Sie die Flugbahn nicht korrigieren (indem Sie Ihre Maus zum Beispiel nach rechts bewegen, wenn Sie geradeaus weiterfliegen wollen).

Wenn Sie die Maus seitlich bewegen, steuern Sie nach links oder rechts, beim Auf- und Abbewegen der Maus, können Sie die Höhe regeln.

b) **Antrieb :** Die Beschleunigung und die Verlangsamung des DRAGS können Sie mit den Tasten Ihrer Maus regeln. Beim Drücken der linken Taste, erhöht sich die Geschwindigkeit, Sie vermindern sie, wenn Sie die rechte Taste drücken.

Die Geschwindigkeit können Sie am Tachometer ablesen. Eigentlich sind es zwei Messgeräte, die gleichzeitig anzeigen, jedes für einen Antrieb.

c) **Höhenlage :** Sie können die Höhelage des DRAGS mit der Maus steuern. Um aufzusteigen, fahren Sie mit der Maus nach vorne, um abzusinken, machen Sie genau das Gegenteil. Ihre Höhe wird am Höhenmesser angezeigt.

Wenn Ihre Höhe den höchsten Punkt des Höhenmessers erreicht hat, können Sie nicht mehr aufsteigen. Das gleiche gilt, wenn die Anzeige ganz unten ist, können Sie nicht mehr absinken.

3) Das Radar :

Der Radarmonitor befindet sich im linken unteren Viertel des Bildschirms und Ihr Raumschiff ist immer in der Mitte des Radarbildschirms. Die verschiedenen Farben zeigen an, welches Objekt gerade gesichtet wird : Weiss steht für Terrapolis, Rot für andere Raumschiffe und Orange für verschiedene Gegenstände.

Ihr Raumschiff besitzt ein hervorragendes System, um Objekte zu orten oder deren Spur zu folgen : DOP, den Verfolgungs-Wellen-Detektor.

Nachdem Sie das DRAG in der Schleuse angeklickt haben (Ikone), erscheint das Radar in der Mitte des Bildschirms. Sollten Sie eine DOP-Karte besitzen, klicken Sie auf den Schlitz unten rechts vom Radar. Die Karte startet dann das Radargerät und gibt dem Bordcomputer die Parameter für den Detektor an. Während des Fluges, wird die Position des georteten Gegenstandes automatisch angezeigt (Orange auf dem Bildschirm des Radars). Wenn Sie diese Karte allerdings nicht besitzen, funktioniert das System DOP nicht.

4) Anzeige des Schutzfeldes :

Damit wird der Zustand des Schutzfeldes des DRAGS angezeigt. Bei Null ist Ihr Raumschiff bereits schwer beschädigt.

Jede Art von Erschütterung vermindert die Wirkung des Schutzfeldes (links dargestellt). Kehren Sie rechtzeitig zurück, um die notwendigen Reparaturen vorzunehmen, denn sollte die Anzeige ganz oben stehen, explodiert das DRAG und das Spiel ist für Sie beendet.
Seien Sie also vorsichtig !

5) Die Kämpfe :

Wenn Sie gleichzeitig beide Tasten der Maus drücken, gelangen Sie in den Kampfmodus. Drücken Sie nochmals beide Tasten und Sie kehren zurück zur Steuerung.

Ein Sucher erscheint dann auf der Windschutzscheibe. Bewegen Sie ihn mit der Maus und drücken Sie eine Taste der Maus, um zu schiessen.

Mit diesem Modus können Sie das DRAG nicht steuern. Drücken Sie wieder gleichzeitig auf beide Tasten der Maus, um zur Steuerung zurückzukehren.

In einigen Fällen, wenn Sie ein anderes Raumschiff getroffen haben, wird das Raumschiff an der Seite schwarz und wandelt sich zu einer Raumstation um. Sie können diese Station betreten und setzen so Ihre Abenteuer fort.

IV. DER MOBYTRACK :

Der Mobytrack ist eins der Zahlreichen Fortbewegungsmittel auf Terrapolis. Sie begegnen ihm, wenn Sie die unterirdische Stadt betreten (dort wird es Ihr einziges Transportmittel sein). Es ist einfach zu gebrauchen und die Lenkung ist leicht verständlich.

Um zu fahren, brauchen Sie nur mit dem rechten Mausknopf zu klicken, wobei der Cursor auf einen der vier Richtungspfeile gerichtet ist. Dann wird sich der Mobytrack in Bewegung setzen.

INDEX


B.A.T.